

Steampunk: Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI

Joana Garcia Costa

Dissertação de Mestrado em Línguas, Literaturas e Culturas

Especialização em Estudos Ingleses e Norte-Americanos

Outubro 2013

Steampunk: Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI

Joana Garcia Costa

Dissertação de Mestrado em Línguas, Literaturas e Culturas

Especialização em Estudos Ingleses e Norte-Americanos

Outubro 2013

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Línguas, Literaturas e Culturas , realizada sob a orientação científica de Professora Doutora Iolanda Ramos.

DECLARAÇÕES

Declaro que esta Dissertação é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

O candidato,

Jana Garcia Costa

Lisboa, 30 de Outubro de 2013.....

Declaro que esta Dissertação se encontra em condições de ser apresentada a provas públicas

O orientador,

Blanca Remo

Lisboa, 30 de Outubro de 2013.....

Agradecimentos

Agradeço desde já à Professora Iolanda Ramos, por toda a paciência e preocupação que demonstrou no decorrer deste processo, sempre demonstrando o entusiasmo pelo tema.

Aos membros da comunidade steampunk, por se terem prontificado a responder às questões que lhes foram colocadas.

E por fim, à minha família e amigos, por terem dado sempre a sua opinião e por me terem aconselhado nas alturas mais difíceis.

***Steampunk*: Utopismo e Neovitorianismo nos séculos XX e XXI**

Joana Garcia Costa

Resumo

A dissertação centra-se no *steampunk*, tendo em conta paradigmas como utopia e neovitorianismo. Tem como objectivo identificar várias consequências deste revivalismo, bem como estabelecer uma consequente problematização da construção de utopias passíveis de serem encontradas em subculturas.

Esta subcultura singular é estudada num contexto de revivalismo vitoriano que vê no *steampunk* uma encarnação da era vitoriana. Estando a dissertação inserida na especialização em Estudos Ingleses e Norte-Americanos, é feita uma distinção entre as duas variantes da subcultura: a norte-americana e a inglesa, mas tendo como componente principal a variante inglesa.

Além disso, leva-se a cabo uma análise e contextualização de um *corpus* composto por obras que são apelidadas de *steampunk*, de forma a conseguir estabelecer várias características comuns na literatura e respectiva influência na subcultura. Também se realiza a análise crítica, fruto do contacto com membros da comunidade *steampunk*, de forma a obter uma melhor compreensão do movimento, da sua ideologia e características, e se poder estabelecer um estado da questão.

Em suma, esta dissertação visa não só trazer uma nova perspectiva à ideia de utopia, ao aplicar esta noção a uma subcultura emergente e única, mas também contribuir para uma problematização das diferentes correntes de revivalismo da era vitoriana, a que se tem assistido nos últimos anos.

Palavras-Chave: *Steampunk*, Utopia, Neovitorianismo, Subcultura, Revivalismo.

Steampunk: Utopianism and Neo-Victorianism in the 20th and 21st centuries

Joana Garcia Costa

Abstract

This dissertation focuses on steampunk, by using paradigms as utopia and neo-Victorianism. It aims to identify several consequences of this specific revival, as well as establish the steps for the construction of utopias that can be found in subcultures.

This unique subculture is studied in the context of Victorian revivals, which see steampunk as the contemporary incarnation of the Victorian Age. Differences between the British and North-American views of the steampunk movement are established, focusing on the British view, since this dissertation pertains to the specialization in English and North-American Studies.

A group of literary works that are dubbed as steampunk, are also analysed and contextualized in a way as to establish several common features in this literary movement and to find out in what way the subculture is influenced by it. A few members of this community were contacted so as to facilitate a better understanding of the movement's ideology and its characteristics.

In short, this dissertation hopes not only to bring a new perspective to how the concept of utopia is viewed, by applying it to an unique and rising subculture, but also to contribute to question the different Victorian period revivals, which have risen over the past few years.

Key-words: Steampunk, Utopia, Neo-Victorianism, Subculture, Revival.

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| Introdução | 1 |
| Capítulo I: Utopias: definições e aplicações a subculturas | |
| I. 1. Definições de utopia | 4 |
| I. 2. Subculturas urbanas: utopias modernas? | 7 |
| I. 3. Neovitorianismo e o reviver do passado | 10 |
| Capítulo II: <i>Steampunks</i>: os novos vitorianos? | |
| II. 1. O começo: a literatura <i>steampunk</i> | 15 |
| II. 2. Estudo de caso: a trilogia de Mark Hodder..... | 20 |
| II. 3. O mundo paralelo do <i>steampunk</i> : origens do movimento..... | 24 |
| II. 4. O universo <i>steampunk</i> | 28 |
| II. 5. A apropriação da era vitoriana e a estética <i>steampunk</i> | 31 |
| Capítulo III: <i>Steampunk</i>: a utopia nevitoriana | |
| III. 1. A escolha de reviver o passado no presente | 37 |
| III. 2. O sucesso <i>mainstream</i> : música, cinema, arte e moda | 40 |
| III. 3. Estudo de caso: a Sociedade de <i>Steampunk</i> da Universidade de Glasgow | 44 |
| Conclusão | 48 |
| Bibliografia | 50 |
| Anexo 1: As visões de Verne e Wells | i |
| Anexo 2: Tabela de obras <i>steampunk</i>..... | ii |
| Anexo 3: O universo <i>steampunk</i> | v |

Anexo 4: A estética *steampunk*vii

Anexo 5: O sucesso *mainstream*viii

Anexo 6: Entrevista a Mara Aum.....xii

Anexo 7: Entrevista a Helen Beaumontxiv

Introdução

Utopias e subculturas. Uma ligação simbiótica, dado definir-se subcultura como uma forma de desvio da norma, como a reinterpretação de um tema já existente ou como rebelião contra uma cultura dominante. Acreditamos que em cada subcultura existe uma vertente utópica e com esta dissertação pretendemos analisar e questionar de que forma é que uma utopia é construída numa subcultura, mas também de que forma é que uma subcultura nasce, qual o ambiente que predispõe essa criação e através de que meios é que a mesma atrai mais membros e seguidores.

Teremos como objecto de estudo uma subcultura relativamente recente, o *steampunk* que, de certa forma, pode ser caracterizado como um revivalismo da era vitoriana, actualizado tecnologicamente de acordo com o presente, mas seguindo a estética que ficará sempre associada à era da Rainha Vitória.

Primeiramente, abordaremos as diferentes definições do conceito de utopia, assim como a noção de comunidade utópica. Pretende-se aqui inserir um aparato teórico que ajudará a sustentar a teoria que apresentamos do *steampunk* como uma comunidade utópica actual e inovadora. Partiremos da obra de Thomas More, assim como de obras analíticas, que utilizaremos para estabelecer uma ligação entre utopias e subculturas, de modo a determinar de imediato quais os conceitos a ter em conta nesta dissertação.

Em segundo lugar, abordaremos a ideia de neovitorianismo e a relação directa do *steampunk* com este movimento. Esta ligação natural permitir-nos-á correlacionar ambos os movimentos, mas ao mesmo tempo analisar e questionar até que ponto é que o *steampunk* faz parte da tendência neovitoriana a que se tem assistido nos últimos anos, e de que forma é que este se distancia dos revivalismos mais comuns da era vitoriana. Ao recorrer a textos críticos acerca do neovitorianismo e de que forma o mesmo transparece na literatura, esperamos conseguir criar uma ponte para o estudo da subcultura *steampunk*, aplicando os conceitos literários ao campo dos estudos culturais. Também será feita uma abordagem sumária, mas incisiva, às grandes mudanças ocorridas na era vitoriana, de forma a podermos salientar o impacto que

estas mudanças tiveram e que mais tarde possibilitaram a génese de um movimento como o *steampunk*.

Após termos apresentado os conceitos teóricos com os quais iremos trabalhar, faremos uma apresentação deste movimento inovador que é o objecto de estudo desta dissertação: o *steampunk*. Procuraremos estabelecer limites e padrões que definem esta subcultura peculiar, assim como o seu exponencial crescimento nos últimos anos. Analisaremos igualmente a forma como esta subcultura se desdobrou e cresceu, espalhando as suas ideias que nasceram na literatura e se desenvolveram para um estilo de vida que, mais tarde, veio a afectar o cinema, a música, e também a moda, tendo tido um alcance mundial que lhe permitiu estabelecer múltiplas comunidades *steampunk* por todo o mundo.

Sendo a cultura entendida como um modo de vida, visamos com esta dissertação trazer um novo olhar sobre o modo como uma subcultura é vivida, e sobretudo como a era vitoriana é revivida através deste novo movimento. Também pretendemos ter em conta as razões do reviver desta era histórica, marcada por profundas mudanças a nível social e industrial na sociedade britânica. Será que a era vitoriana atingiu um estatuto de era utópica na História, e a tentativa de a reviver reflecte essa percepção? Ou será o *steampunk* por si só uma ideologia que eleva ao estatuto de utopia o mundo governado pela Rainha Vitória? Estas questões permitem problematizar os conceitos de utopia e de neovitorianismo, relacionando-os com os Estudos sobre Adaptação e Apropriação.

Além de examinarmos o movimento *steampunk* como uma apropriação de características da era vitoriana, abordaremos este novo movimento cultural, que vê na estética o seu maior aliado, através do estudo de caso da trilogia literária de Mark Hodder. Com efeito, esta subcultura destaca-se pela importância que a História tem na sua literatura, afectando as diferentes personagens encarnadas sob a óptica dos membros do *steampunk*.

Teremos também como objecto de estudo o caso da Sociedade de *Steampunk* da Universidade de Glasgow (G.U.E.S.S.). Através de conversas com os membros desta sociedade, recurso a reportagens acerca da mesma, e acesso a fóruns de conversação entre os membros do movimento *steampunk*, esperamos que um contacto directo

com membros da comunidade nos permita adquirir um novo olhar que contribua para o estudo académico de subculturas urbanas.

Pretendemos desta forma obter uma maior compreensão da psicologia envolvida na criação destas pequenas comunidades que podemos considerar utópicas, e observar, assim como estudar, de que forma estas mesmas comunidades funcionam, e como os seus membros interagem entre si.

Capítulo I

Utopias: definições e aplicações a subculturas

I.1 Definições de utopia

Como se define utopia? Sendo um neologismo criado por Thomas More¹, *Utopia* é uma obra literária publicada em 1516, que narra a existência de um mundo idealizado, que tomou forma física no espaço de uma ilha deserta, constituída por diferentes cidades. Esta idealização na literatura permitiu ao autor da obra criticar ferozmente a sociedade em que se encontrava inserido, ao mesmo tempo que idealizava uma sociedade ‘perfeita’.

A obra *Utopia* pode ser vista como “a descrição de um projecto de sociedade regido por princípios ideais de convivência humana” (Reis s.p.)². O conceito de utopia ganha assim, definição através da literatura: uma idealização da sociedade, em que as melhores características do ser humano são elevadas, onde cada membro dessa mesma sociedade é um contribuinte para a melhoria da mesma. José Eduardo Reis descreve esta noção de utopia literária como um “[. .] modelo de construção da sociedade ideal com origem num sujeito de conhecimento individual ou colectivo, concreto ou abstracto que, a partir da crítica que empreende às condições empíricas e ao funcionamento de uma sociedade historicamente dada, projecta mentalmente um programa alternativo, mais ou menos minucioso e não raro simetricamente invertido, de uma outra conduta social e de uma outra conduta civil tidas como desejáveis” (Reis s.p.). Ou seja, na literatura, a utopia é-nos apresentada como uma solução para uma sociedade já existente, mas que provou não ser a ideal, e consequentemente é idealizada uma nova sociedade, regida por novas doutrinas. Por norma também nos é apresentada uma nova localização para o crescimento desta sociedade ideal, quase como que um renascer, afastada de influências negativas.

¹ Apesar de o termo ter sido utilizado originalmente por More, temos em conta o facto de a ideia em si própria de utopia ter surgido nas obras de Platão.

² Utilizaremos os critérios de referência bibliográfica segundo a 7ª edição da *Modern Languages Association*.

Mas como é este conceito literário aplicado às ciências sociais? Em *Searching for Utopia: The History of an Idea*, Gregory Claeys seleciona diferentes momentos históricos em que o conceito de utopia tem particular importância, fazendo uma análise incisiva da importância da religião nestas idealizações de sociedade, em que as melhores características do ser humano lhe possibilitam a vivência numa sociedade “perfeita”. Mas, de modo a que estas mudanças sejam impostas, é necessário um afastamento da sociedade dominante e consequente nascimento de uma subcultura. Faremos uma análise mais profunda acerca da relação entre utopia e subculturas no capítulo seguinte.

Será obrigatório colocar totalmente em prática de uma idealização de sociedade, para uma subcultura ser denominada e reconhecida como uma utopia? Consideramos que não. Esta constante aspiração a ser melhor, este idealizar da sociedade permite ao ser humano não só uma melhoria contínua, mas um avanço firme, não sendo necessariamente crucial a prática linear desta idealização, mas sim a ideia em si. Lyman Tower Sargent defende o seguinte:

[. . .] A utopia can be simply a fantasy, it can be a description of a desirable or an undesirable society, an extrapolation, a warning, and alternative to the present, or a model to be achieved [. . .] basically, utopianism is a philosophy of hope, and it is characterized by the transformation of generalized hope into a description of a non-existent society. (8)

Esta “philosophy of hope”, que ganha forma num mundo de fantasia, torna-se vital para esta dissertação e para o estudo de uma subcultura como o *steampunk*, assim como de outras subculturas nascidas no seio da literatura de ficção científica. Tal como Claeys defende “[u]topia, then, is not the domain of the impossible. In the lands of myth, almost anything is possible. [...] But utopia explores the space between the possible and the impossible”(15). A subcultura em estudo nesta dissertação demonstra um constante oscilar entre estes dois mundos: o do possível e o do impossível.

Tal como utopia descreve um mundo idealizado, o inverso também é possível, com o conceito de distopia. Este termo é definido por J. M. de Sousa Nunes, que faz uma ponte com o conceito de utopia, afirmando que:

[. . .] distopia está para a utopia como o acordar de um sonho progressivamente degenerado em pesadelo, ao desmitificar a tentação de transformar uma idealização utópica (necessariamente lacunar), em sistema de despótica aplicação.[. . .] Ao exercerem a sua crítica, os distopistas situam-se, pois, numa base agostiniana e adoptam um ponto de vista realista perante a persistência do mal e de usuais carências ou insuficiências que comprometem a realização humana. (s.p.)

Sousa Nunes apresenta-nos uma ideia de utopia como algo condenado desde o início, pois as suas aspirações não têm em conta as possibilidades mais negativas do comportamento humano em sociedade.

O que acontece quando uma subcultura resulta de um movimento literário que apresenta características utópicas e distópicas? Que tipo de idealização de sociedade têm os membros deste tipo de subcultura? Ambos os conceitos, utopia e distopia, terão de ser tidos em conta na análise e crítica de uma subcultura como o *steampunk*, assim como de que forma ambos os conceitos coexistem num movimento que aceita ambas as visões do mundo.

I.2 Subculturas urbanas: utopias modernas?

O aparecimento de pequenas comunidades constituídas por elementos insatisfeitos com a sociedade em que se encontram, de forma a tentarem materializar a sua ideia de ideal de sociedade, permite-nos ver a importância de utopia na mente do ser humano. O impacto deste pensamento no dia-a-dia destes indivíduos é definido como utopismo por Lyman Tower Sargent em *Utopianism: A Very Short Introduction*:

These are the characteristics of a utopia. They tell stories about good (and later bad) places, representing them as if they were real. Thus they show people going about their everyday lives [. . .]. It is this showing of everyday life transformed that characterizes a utopia, and utopianism is about just that transformation of the everyday. (4)

Esta noção de utopismo terá um papel de destaque ao longo desta dissertação, ao analisarmos mais detalhadamente as características do universo *steampunk*, o impacto da ideia de uma comunidade ideal que ganha corpo como uma subcultura e de que forma é que funções do dia a dia e objectos são afectados por esta vivência num mundo imaginado que é considerado o ideal. Importa ter presente uma definição de subcultura como a apresentada em *A Dictionary of Cultural and Critical Theory*:

The concept refers to the values and processes of particular groups within wider cultural and social formations. [. . .] the active construction of cultural meaning and spaces by subordinate, often working-class, groups in various institutional and everyday contexts. [. . .] groups which are made to appear marginal or unsuccessful make their own sense of the worlds in which they live, through various cultural forms within complex relations of power [. . .]. (Green 523-524)

A géneses de subculturas, entendidas como uma forma de escape à sociedade apelidada de *mainstream*³, permite-nos ver esta mesma sociedade como uma distopia, que por sua vez poderá ter sido ela própria considerada uma utopia em algum momento. Se, por exemplo, tivermos em conta que vivemos na era que possui a tecnologia mais avançada de sempre, podemos argumentar que toda esta tecnologia poderá ter quebrado as relações interpessoais, um mundo em que a relação homem-máquina se assemelha cada vez mais a uma relação simbiótica em que o poder da tecnologia sobre o ser humano parece ganhar mais força diariamente. Como forma de ‘rebelião’ contra uma sociedade cada vez mais impessoal, é quase natural o surgimento de pequenos grupos em espaços diferentes que valorizem uma época com menor dependência das tecnologias, e consequentemente que tentem adoptar um estilo de vida em que a sua dependência pela tecnologia seja menor.

Apesar de os membros de subculturas urbanas não se afastarem fisicamente dos que seguem a cultura *mainstream*, o mesmo processo que levou estes indivíduos a quererem afastar-se da norma será o que lhes vai permitir demarcarem-se do molde imposto pela sociedade dominante, ou seja, ao vincar a sua diferença, isolam-se e são isolados pelos que seguem a norma, e este isolamento permite-lhes o desenvolvimento enquanto subcultura e uma abrangência de áreas que mais tarde ajudarão o movimento a ter o seu próprio modo de vida, tal como a cultura dominante. O isolamento de que são alvos por serem diferentes dá-lhes a oportunidade de desenvolverem ainda mais a sua visão utópica. Este isolamento está directamente ligado à ideia de identidade. Debatida por Stuart Hall em “Who needs Identity”, a identidade pode ser descoberta pelo excluir do que não se é. (5)

Estas pequenas comunidades podem ser caracterizadas como formas de prática utópica, como mencionado por Sargent: “People joining intentional communities choose to experiment with their own lives, as do, in different ways, those who participate in other forms of utopian practice.” (7). Estes pequenos grupos tentam uma materialização da sua própria utopia, mas continuam inseridos na sua sociedade

³ Utilizaremos para *mainstream* a definição apresentada no dicionário Merriam-Webster: “The thoughts, beliefs, and choices that are accepted by the largest number of people”. (<http://www.learnersdictionary.com/definition/mainstream%5B1%5D>). O termo é frequentemente aplicado à análise das relações sociais entre forças dominantes e dominadas.

mainstream. De que forma se destacam? Através de símbolos de identidade: vestuário, diferentes estilos de música, penteados, acessórios, objectos do dia-a-dia, que lhes permita uma asserção da sua própria identidade como membro daquela subcultura que não concorda com o que a norma segue (Hebdige 367). Do ponto de vista do membro do grupo, este materializar do mundo que idealizou possibilitar-lhe-á não só a possibilidade de descoberta da sua própria identidade, como a inserção numa comunidade que partilhe com ele as mesmas ideologias utópicas.

I.3 Neovitorianismo e o reviver do passado

So the Victorian Era proves in the end ripe for appropriation because it throws into sharp relief many of the overriding concerns of the post-modern era: questions of identity; of environmental and genetic conditioning; repressed and oppressed modes of sexuality; criminality and violence; the urban phenomenon; the operations of law and authority; science and religion; the postcolonial legacies of the empire. (Sanders 129)

A era vitoriana poderá ser das eras mais revisitadas cultural e literariamente. O impacto inegável da revolução industrial, as grandes alterações sentidas não só a nível tecnológico, mas também social, descrevem uma era marcada por uma profunda introspecção por parte do ser humano.

Apesar de o seu início ser marcado no século XVIII, a revolução industrial atinge o seu pico nas primeiras décadas do século XIX, coincidente com a subida ao trono por parte de Vitória. O desenvolvimento da tecnologia a vapor marcou profundamente o pensamento da sociedade britânica. Mas, segundo Walter E. Houghton, não foi este contacto directo com a máquina que impressionou, mas sim a velocidade de desenvolvimento do estilo de vida que esta nova tecnologia permitia (7). Esta ideia ganhou forma através das consequentes e rápidas mudanças que foram instituídas a nível social, como por exemplo, o estabelecimento dos *Reform Acts*, que marcaram este período⁴.

A depressão económica que marcou a Grã-Bretanha nos anos 1837 a 1844 veio a criar ainda uma maior falha na hierarquia social existente. A classe trabalhadora tornou-se vítima de graves deficiências na política (tenhamos em exemplo as *working*

⁴ A era vitoriana ficou marcada por três *Reform Acts*, o primeiro em 1832, o segundo em 1867 e o terceiro, e final em 1884. Estas reformas eleitorais alteraram o pensamento britânico relativamente à ideia de propriedade como agente que definia a capacidade de voto. Sobre este assunto, sugerimos a leitura da obra de A. N. Wilson, *The Victorians* (39-40, 331-332, 573-574) e de Richard Altick, *Victorian People and Ideas* (128-129).

houses que marcaram a imagem da classe trabalhadora da era vitoriana), e a divisão entre classes sociais marcou a imagem que temos da sociedade vitoriana (Wilson 441).

A franca expansão do Império Britânico contrastava fortemente com as diferenças entre classes que se faziam sentir no país. A *Great Exhibition* coexistiu com a Grande Fome que se fez sentir na Irlanda. A Grã-Bretanha, palco de homicídios levados a cabo por Jack, o Estripador, é a mesma Grã-Bretanha em que os Pré-Rafaelitas apresentavam os seus melhores trabalhos. Os movimentos dos direitos das mulheres surgiram no mesmo período em que a sociedade defendia o uso de vestuário que, apesar de seguir os padrões considerados próprios, colocava em risco a vida das mulheres da era vitoriana (ver *infra* capítulo II.5). A Grã-Bretanha do século XIX ficou marcada por profundos paradoxos, por diferenças abissais entre comportamentos, que marcam uma era de grandes mudanças. Vários autores defendem, aliás, que a era vitoriana marca a diferença entre o passado e o futuro, sendo precursora de muitas características da era em que vivemos actualmente (Joyce 1-16, Kucich and Sadoff ix-xxx, Heilmann and Llewellyn 1-32, Arias and Pulham xi-xxvi).

De facto, a era vitoriana marcou a mudança do pensamento do ser humano quanto à ciência, tecnologia e progresso. A fé na ciência ganhava cada vez mais poder e o uso de mecânica para a criação de máquinas que viriam a mudar o mundo alterou a percepção acerca do vapor (Newsome 29). O aparecimento da locomotiva e barcos a vapor alteraram por completo o conceito de ligação entre localidades. A carruagem é trocada pelo “cavalo de ferro”, linhas de ferro espalharam-se não só por toda a Inglaterra, mas mais tarde por todo o mundo (Newsome 28). O conceito de ligação e comunicação foi totalmente refeito, com a invenção do telégrafo eléctrico. Esta velocidade de expansão foi vista com apreensão por parte da sociedade vitoriana. Personalidades como Matthew Arnold e John Ruskin rejeitavam toda esta velocidade, ao associarem a mesma a um destruir da civilização, com o carvão a ser visto como o símbolo do materialismo (Newsome 37).

Este rápido avanço tecnológico, assim como as grandes mudanças científicas

que ocorreram⁵, assinalaram de forma profunda a mente vitoriana, em que um sentimento de incerteza e dúvida se faz sentir, face a mudanças tão súbitas. Fazemos nossas as palavras de Walter E. Houghton na sua obra *The Victorian Frame of Mind: 1830-1870*:

The feeling of isolation and loneliness, so characteristic of modern man, first appeared in the nineteenth century. With the breakup of a long-established order and the resulting fragmentation of both society and thought, the old ties were snapped, and men became acutely conscious of separation. They felt isolated by dividing barriers; lonely for a lost companionship, human and divine; nostalgic for an earlier world of country peace and unifying belief. (77)

De certa forma, este comenário pode ser aplicado na actualidade, em que parecemos viver numa sociedade cada vez mais impessoal, fruto do avanço das tecnologias. Os vitorianos estão para nós como a sociedade pré-revolução industrial estava para os vitorianos. Vivemos numa era que se encontra em constante mudança, com um avançar cada vez mais rápido no desenrolar de acontecimentos. Todos os dias somos confrontados com novas descobertas científicas, com tratamentos para doenças que julgávamos incuráveis, com novas tecnologias que nos facilitam o dia-a-dia cada vez mais. Todo este progresso acaba por ser avassalador, e é possível ser visto de uma forma catastrofista, face ao relacionamento cada vez mais íntimo entre ser humano e máquina.

Como referido anteriormente, a era vitoriana tem sido revisitada de forma recorrente, e ganhou expressão com o nascimento de um novo movimento literário apelidado de neovitorianismo, que mais tarde ganhou corpo como movimento

⁵ As teorias de Charles Darwin não só marcaram o campo das ciências, mas também pareciam funcionar como uma forma racional para justificar a aristocracia e o lugar do proletariado na pirâmide social. Este adoptar da teoria Darwiniana ao comportamento social é assinalado por Newsome: "The third disquieting element was Darwin's Picture of the amorality of nature: the survival of the fittest, suggesting that it was certainly not the meek who inherited the earth." (Newsome 207). Sendo as classes que se encontravam no topo da escala social as mesmas que definiam quem eram os fracos, parecia que o destino de todos se encontrava marcado logo à partida.

cultural. Através do recurso a processos de adaptação e apropriação de elementos não só da literatura, mas também da cultura vitorianas, o neovitorianismo dá um novo significado à maneira como revisitamos a referida época:

Neo- Victorianism is largely an endeavour to explore the nineteenth-century past through historiographic (meta-)fictions, processes of remembering and forgetting, spectrality, (em-)plotting, self-reflexivity and/or nostalgia. Questions concerning how artworks perspectivise and emplot the past, how they recreate the period's materiality, or how they position the reader in order to re-visualise the Victorian era are a part and parcel of the neo-Victorian project. (Boehm-Schitker e Gruss 2)

Destacamos a importância do conceito de *self-reflexivity* e a relação na forma como vemos o passado. Julgamos ser possível afirmar que este reviver da era vitoriana se deve ao facto de actualmente já nos ser possível observar de forma crítica esta era ainda recente na História. Isto permite-nos não só uma melhor análise e compreensão das grandes mudanças ocorridas na altura, mas também um ponto de comparação face aos dias de hoje. Analisamos o presente com base no passado, desta forma encontrando pontes que nos permitam a preparação para o futuro.

Mas de que forma podemos ver o neovitorianismo como uma utopia, ou que tipo de ligações utópicas poderá ter este movimento? Achamos que é possível abordar a subcultura em estudo nesta dissertação como componente utópica presente no movimento neovitoriano. O *steampunk* pode, desta forma, ser inserido nas reinterpretações e adaptações da era vitoriana a que temos vindo a assistir nos últimos anos (Kucich e Sadoff xi), e trazer uma nova perspectiva da era vitoriana, contribuindo assim para a lista de elementos presentes no neovitorianismo. Um apelar ao passado pode ser visto como uma forma de resistência à mudança, uma tentativa de reincarnar valores julgados perdidos face a um modo de vida cada vez mais rápido, e esta insatisfação com a modernidade culmina no materializar do pensamento utópico com

o nascimento de movimentos com a subcultura estudada nesta dissertação: o *steampunk*.

Capítulo II

Steampunks: os novos vitorianos?

II.1 O começo: a literatura *steampunk*

É consensual, entre os vários autores que escrevem acerca do movimento⁶, que as ideias que actualmente definem o que é o *steampunk*, já eram mencionadas muito antes de a definição surgir. Autores como Júlio Verne, autor de *Vinte Mil Léguas Submarinas* e *Volta ao Mundo em 80 Dias*, marcaram o mundo da ficção científica com as suas elaboradas máquinas e tecnologia, consideradas como futuristas no tempo de publicação das suas obras, e a sua estética acabou por marcar a imagem que temos hoje do movimento *steampunk* (ver *infra* Anexo 1). H. G. Wells também é apontado como outra das principais influências de autores de literatura *steampunk* (Vandermeer e Chambers 37-40). Autor de *A Guerra dos Mundos* e *A Máquina do Tempo*, Wells tem uma abordagem mais distópica da evolução da tecnologia durante a Revolução Industrial. Ambos os autores viveram esta revolução como sendo uma era marcada por extremo optimismo, mas H. G. Wells ainda conseguiu assistir ao decair do mito utópico da ligação perfeita entre homem e máquina, tendo testemunhado uma guerra que desde cedo implicou o uso de tecnologia como arma e como asserção de poder.

A literatura *steampunk*, como a conhecemos hoje, é marcada por autores como K. W. Jeter, Tim Powers e Michael Moorcock. Estes três autores são indicados como os pais do movimento literário que foi apelidado por Jeter como *steampunk*. A primeira obra publicada, que faz parte da lista de obras *steampunk* que apresentamos em anexo⁷, é a obra de Ronald W. Clark, *Queen Victoria's Bomb*, publicada em 1967, que,

⁶ As obras de Vandermeer e Chambers, *The Steampunk Bible* (2011) e *Steampunk:Steampunk Reloaded* (2010), assim como os diferentes números da revista *Steampunk Magazine*, cujo primeiro número foi publicado em 2007 assinalam claramente a importância destes autores para a génese e o desenvolvimento deste novo género de ficção científica.

⁷ Ver *infra* anexo 2. O quadro apresentado no anexo dois deriva de várias fontes literárias e que consequentemente, nos ajudaram a compilar uma lista de obras *steampunk* já publicadas. Para além dos números existentes da *Steampunk Magazine*, também recorremos a obras como *Steampunk* e *The Steampunk Bible*, assim como a fóruns na internet em que os seus membros publicavam críticas às obras lidas.

resumidamente, fala de um mundo paralelo, com o inventar da tecnologia necessária para a produção da bomba atômica ainda no tempo da Rainha Vitória, e o impacto que a mesma teria na Guerra da Crimeia, possivelmente mudando o desenrolar da história como a conhecemos.

Desde o seu início, a literatura *steampunk* lida com a questão do “E se?”. E se a bomba atômica tivesse sido inventada durante o reinado da Rainha Vitória? E se os vitorianos tivessem acesso à tecnologia de hoje? E se personagens da literatura vitoriana fossem figuras históricas? Este constante misturar de fantasia e realidade, de factos históricos e personagens fictícias, criam um mundo de fantasia singular mas que, ao mesmo tempo, atrai pela sua peculiaridade.

Um dos melhores exemplos da mistura entre realidade e ficção poderá ser a obra *Anno Dracula*, escrita pelo inglês Kim Newman e publicada em 1992. A narrativa de um mundo paralelo em que vampiros existem, onde o matrimónio da Rainha Vitória com o conde Drácula é uma ‘realidade’, ao mesmo tempo que decorrem os assassinios protagonizados por Jack, o Estripador, esta apropriação de figuras históricas num mundo de fantasia, são uma das características mais distintas do mundo literário em que o *steampunk* se encontra. Personagens como Renfield (*Dracula*) e Professor Moriarty (*The Memoirs of Sherlock Holmes*) ganham lugar ao lado de figuras como Orson Welles e Beatrix Potter. Este ‘jogo’ com o leitor é indicado como uma das características do neovitorianismo, como indicado por Ann Heilmann e Mark Llewlyn, em *Neo-Victorianism: The Victorians in the Twenty-First Century 1999-2009*: “[. . .] fictional and factual individuals are blurred to the extent that the text cannot help but highlight the ways in which the derivative nature of neo-Victorianism consumes the figures it seeks to emulate.” (19)

A importância da tecnologia tem também um papel de destaque. Sendo a era vitoriana vista como a era da revolução industrial, um período de grandes mudanças tecnológicas, ideológicas e sociais, como vimos em supra no capítulo I, as narrativas *steampunk* que têm lugar numa distopia resultante do avançar demasiado rápido da tecnologia permitem-nos captar as influências de Wells neste movimento literário. A sobrevivência à tomada do poder por parte das máquinas é uma ideia bem presente na literatura *steampunk*, na sua visão mais distópica.

O impacto da tecnologia no pensamento utópico deste movimento literário pode ser visto como uma consequência da era vitoriana, cujos marcos tecnológicos permitiram uma nova esperança no poder do intelecto do ser humano, e como uma esperança que coexiste sempre com o medo dos diferentes extremos:

Two world wars and the imminent threat of another, the science of atomic explosion, and a realistic approach at the rapidity with which we are consuming our natural resources have ended the optimism, but they have not, I think, destroyed an underlying faith that the progress of science must mean the progress of civilization. (Houghton 36)

Mas não é apenas por meio da prosa que o *steampunk* ganhou nome como género literário. Possivelmente devido à sua forte componente estética, o movimento ganhou reputação como fonte de inspiração para banda desenhada. Em *The Steampunk Bible*, Jeff Vandermeer e S. J. Chambers enunciam as diferentes bandas desenhadas com motivos *steampunk* (71-85), mas a mais conhecida será sem dúvida, a obra de Alan Moore e Kevin O'Neill, *League of Extraordinary Gentlemen*, mais tarde adaptada para o cinema. Tal como Newman fez em *Anno Dracula*, Moore e O'Neill revisitam lugares e personalidades da sociedade vitoriana, e colocam-nas no mesmo espaço que personagens fictícias da mesma era.

Quais as características que uma obra tem de ter para ser considerada *steampunk*? Não é fácil demarcar este movimento literário. Vandermeer e Chambers enunciam os diferentes géneros inseridos dentro da literatura *steampunk*, e essa variedade de estilos torna ainda mais difícil o delinear de limites deste movimento literário, pois cada um dos subgéneros se situa na ténue linha entre utopia e distopia (54-55):

- *Boilerpunk* – Mais fixado nas dificuldades sentidas pelos membros do proletariado, indo buscar inspiração aos indivíduos da classe laboral da era vitoriana e à sua luta contra a forte hierarquia sentida neste período.

- *Clockpunk* – Aqui assiste-se a um afastar da tecnologia do vapor. A tecnologia dominante é a da utilização de engrenagens, como assistimos no funcionamento de um relógio.
- *Dieselpunk* – O ramo que mais se afasta da ideologia *steampunk*. Diesel e poder nuclear misturam-se, num género com forte componente política, em que muitas vezes temos como espaço um mundo pós-apocalíptico, dominado por políticos corruptos. Paradoxalmente, a utilização destas fontes de energia e o consequente resultado numa distopia permitem um glorificar do poder do vapor.
- *Gaslight Romance* – Romantização do período vitoriano. Aqui assistimos a um embelezar da era vitoriana, em que a estética é dominante.
- *Mannerpunk* – Vai buscar a sua inspiração às fortes hierarquias sentidas no período vitoriano, tendo como tema o mal-estar sentido devido às grandes diferenças sentidas entre classes.
- *Raygun Gothic* – Subgénero possuidor de elementos tradicionalmente pertencentes à ficção científica, como o próprio nome indica. Vandermeer e Chambers indiciam o escritor William Gibson como tendo utilizado o termo pela primeira vez.
- *Stitchpunk* – Ênfase dada ao pensamento DIY (*Do It Yourself*). Artesãos, costureiros e trabalhadores da indústria metalúrgica ganham um papel de destaque.

Estes diferentes ramos da literatura *steampunk* são indicativos do pensamento utópico associado a este movimento. A literatura não se baseia apenas na estética e tem muitas vezes em conta a existência de fortes opressões políticas, além de um olhar crítico acerca das grandes diferenças entre classes sociais, ao apresentar personagens que pertencem à aristocracia ou à classe do proletariado.

O que pode então, ser considerado *steampunk*? As obras que dão forte valor à tecnologia criada na revolução industrial, mas que abordam as fortes mudanças sentidas nesta era, sejam sociais ou institucionais, assim como os elementos que abordam o movimento de *arts and crafts*, também sentido no final da era vitoriana, e

uma forte componente estética, apresentam alguns dos elementos que podemos indicar como sendo característicos da literatura *steampunk*.

II.2 Estudo de caso: a trilogia de Mark Hodder

Observámos as características inerentes ao neovitorianismo, assim como as narrativas mais comuns que marca a literatura *steampunk*. Concluímos então que a literatura *steampunk* pode ser vista como um dos inúmeros ramos que fazem parte do movimento neovitoriano e, como analisaremos mais adiante, o aparecimento do *steampunk* como subcultura pode ser visto como o materializar do neovitorianismo. Seleccionámos a trilogia⁸ de Mark Hodder por esta fazer parte da proliferação de narrativas *steampunk* a que se tem assistido nos últimos anos. Tivemos também em conta o facto de Michael Moorcock, que indicámos como precursor do movimento, ter apoiado as narrativas de Hodder.

Faremos uma breve análise da obra de Mark Hodder, autor de uma trilogia com o título *Burton/Swinburne*, constituída pelos títulos *The Strange Affair of Spring-Heeled Jack*, *The Curious Case of the Clockwork Man* e *Expedition to the Mountains of the Moon*. Pretendemos com este capítulo utilizar estas narrativas para um enunciar das características que tornam esta uma trilogia *steampunk*, ao mesmo tempo que demonstramos a possibilidade de ligações entre os subgéneros apontados no capítulo anterior.

A primeira obra, *The Strange Affair of Spring-Heeled Jack*, leva-nos até Inglaterra em 1861, em que Sir Richard Francis Burton se torna espião do governante de Inglaterra, ao mesmo tempo que descobre um plano para assassinar Vitória. Esta obra conta com viagens no tempo, universos paralelos, e em parte, história de detectives. Na segunda obra, *The Curious Case of the Clockwork Man*, Burton e Swinburne perseguem o ladrão de um tesouro há muito perdido, e que ao mesmo tempo, ameaça todo o Império Britânico. Na terceira obra desta trilogia, *Expedition to the Mountains of the Moon*, deparamo-nos novamente com o conceito do tempo, em que a máquina se torna vital para salvar o Império Britânico da ruína, em que Burton e Swinburne

⁸ Quando o escrever desta dissertação, foi publicado um quarto volume: *The Secret of Abdu El Yezdi*. Temos em conta este facto, apesar de na dissertação, serem apenas analisadas as três obras prévias a este quarto volume.

procuram o responsável pela máquina do tempo que lhes permite mudar o passado e alterar o futuro.

Mesmo antes de abrirmos os livros que somos imediatamente confrontados com elementos associados ao movimento neovitoriano e uma das características muitas vezes presente na literatura *steampunk*: o intitular da trilogia como *Burton and Swinburne Series*, aludindo desde o início a figuras históricas da era vitoriana, Algernon Charles Swinburne, escritor inglês, e Sir Richard Francis Burton, explorador inglês. A trilogia de Hodder inclui vários elementos que apresentámos supra no capítulo II.1 como pertencentes ao género *steampunk*. A ciência tem um papel de destaque ao longo das três obras, com o questionar não só do poder da tecnologia, como também as questões éticas e existenciais que surgiram com a teoria da evolução apresentada por Charles Darwin:

“You’re suggesting,” Burton finally said, “that conscience has evolved to suppress in us the instinct that drives animals to kill or abandon the defective, because each of us is only weak or strong depending on who’s judging us and the criteria they employ?”

“Precisely. Without conscience we’d end up killin’ each other willy nilly until the whole species was gone” (*Expedition to the Mountains of the Moon* 458)

Como em muitas outras obras *steampunk*, Hodder auxilia-se de uma forte escrita descritiva, que permite ao leitor entender como funcionam as máquinas do mundo de fantasia em que a narrativa decorre:

Isambard Kingdom Brunel’s atmospheric railway system was a triumph. It used wide-gauge tracks in the centre of which ran a fifteen-inch diameter pipe. Along the top of the pipe there was a two-inch slot, covered with a flap-valve of ox hide leather. Beneath the front carriage of each train hung a dumbbell-shaped piston, which fitted snugly into

the pipe. This was connected to the carriage by a thin shaft which rose through the slot. The shaft had a small wheeled contrivance attached to it which pressed open the leather flap at the front while closing and oiling it at the back. Every three miles along the track, a station sucked air out of the pipe in front of the train and pumped it back in behind. It was this difference in air pressure which shot the carriages along at tremendous speed. (*The Strange Affair of Spring-Heeled Jack* 31-32)

No entanto, não são apenas as engenharias mecânicas a criarem impacto no mundo idealizado por Hodder. Assiste-se a uma visão distópica da evolução das ciências, com o recorrer às mesmas para o domínio do mundo. A narrativa assume aqui a influência de Wells para o mundo da literatura *steampunk*:

It wasn't just the unusually hot weather causing the problem; it was also the frenzy of creativity that had gripped the Technologists. Their Eugenicists had simplified and perfected the process of breeding giant insects, and the Engineers were experimenting with species after species. (*The Curious Case of the Clockwork Man* 213)

Mas de que forma autores como Mark Hodder caracterizam o *steampunk* como subcultura? Outro dos aspectos que ganha destaque nas obras de Hodder é o conceito de adaptação. Em entrevista ao *San Francisco Review*, Hodder afirma:

Information is the new battlefield. I do believe that evolution (which is a process of Time) is pushing the human race toward new social structures, and it's the loss of the old that is causing angst and defensive aggression. Again, we come to the notion of adaptability. The loss of certain social structures is not the same as the loss of cultural identity but many fear that it is. People need to better adapt to the transparency that information technology offers. Cultural identity must learn to

establish itself as a mode of communication. (Marshall “Interview with Mark Hodder” n.p.)

Esta adaptabilidade marca não só a literatura *steampunk*, mas também o próprio movimento. A idealização da capacidade de adaptação do homem às condições mais catastróficas mostra assim, a ideologia utópica presente no *steampunk*.

II.3 O mundo paralelo do *steampunk*: origens do movimento

O nascimento do *steampunk* como uma subcultura é algo relativamente recente. Assistimos à materialização deste universo para um estilo de vida no início da primeira década do milénio, e mais recentemente assistimos a um infiltrar do *steampunk* nos vários meios de difusão de cultura, como cinema, arte, moda e televisão, assunto que será tratado e analisado mais profundamente *infra* no capítulo III.4.

De que forma é que as ideias que marcam a literatura *steampunk* são materializadas e interpretadas para um movimento cultural? Como é que o conceito de homem-máquina, vapor e vitorianos ganha forma num mundo cada vez mais virtual? Rachel A. Bowser e Brian Croxall, na introdução de um número da revista *Neo-Victorian Studies*, cujo tema era o *steampunk*, resumizam a ideologia deste movimento: “[. . .]steampunk looks to the present to illuminate the past, the past to illuminate the present, the future to illuminate the past, and the past to illuminate the future.” (5). A constante ligação entre o presente, o passado e o futuro, a idealização de uma sociedade que consiga estar sempre em contacto com estes três tempos, e que consiga como que viver ao mesmo tempo no antes, no agora e no depois, é o núcleo do movimento *steampunk*.

Tal como sucede na literatura, os membros da comunidade *steampunk* imaginam-se num mundo fantástico em que o vapor é dominante. Com efeito, todas as máquinas devem ter em conta a tecnologia dominante da revolução industrial. A vivência num mundo distópico pode ter ou não influência no estilo de vida: enquanto alguns membros da comunidade parecem preferir a existência do seu *alter* num mundo distópico, outros preferem o mundo em que uma sociedade neovitoriana já existe. Igualmente, a ideia do “E se?” é uma constante, com ênfase nos avanços tecnológicos a que temos acesso hoje em dia. Mas qual seria o seu aspecto se os vitorianos tivessem tido a possibilidade de desenvolver estas tecnologias? Como seria, por exemplo, o aspecto de um computador que trabalhasse a vapor? Que mudanças na História teriam ocorrido se os vitorianos pudessem ter a tecnologia de hoje? Que elementos podemos ir buscar à era vitoriana para melhor lidar-mos com os rápidos

avanços tecnológicos a que assistimos hoje? Estas questões são as que marcam a subcultura *steampunk* como uma subcultura que se apropria do utopismo. Funciona não apenas como uma crítica à sociedade actual, mas coloca questões e possíveis soluções para os problemas apontados a essa sociedade. Recorrendo novamente à opinião de Sargent, *steampunk* pode, sem dúvida, ser assinalado como uma subcultura com fundamentação utópica:

All utopias ask questions. They ask whether or not the way we live could be improved and answer that it could. Most utopias compare life in the present and life in the utopia and point out what is wrong with the way we know live, thus suggesting what needs to be done to improve things. [. . .] And utopianism, unlike much social theory, focuses on everyday life as well as matters concerned with economic, political, and social questions. (5)

Além de o movimento ser marcado por uma forte componente de transformar objectos do dia-a-dia e adaptá-los a uma estética vitoriana, a forte componente imaginativa possibilita aos seus membros a criação de objectos para a sobrevivência no mundo (utópico ou distópico) imaginário.

Assim como o movimento literário nos apresenta temas mais comuns, também o movimento cultural nos apresenta personagens que mais frequentemente são interpretadas pelos membros da comunidade. No segundo número do *Steampunk Magazine*, Libby Bulloff, uma das contribuidoras da revista, identifica quatro ‘identidades’ mais abordadas por membros da comunidade *steampunk* (9-12):

- *The Tinkerer/ The Inventor*
- *The Street Urchin/ The Chimney Sweep*
- *The Explorer*
- *The Dandy/ The Aesthete*

O instinto de sobrevivência, curiosamente, é um conceito quase sempre presente. Sejam guias de sobrevivência em caso de ataque de zombies⁹, máscaras de sobrevivência em caso de ataques nucleares (ver infra anexo 3), ou roupas que possibilitem a sobrevivência em ambientes austeros, trata-se de características que definem parte da estética que encontramos no *steampunk*. Aqui entra em acção a parte distópica do movimento, a imaginação de um mundo pós-apocalíptico e a sobrevivência no mesmo.

Com efeito, o *steampunk* é, sem dúvida, marcado pela sua estética. Uma das características mais peculiares desta subcultura urbana é a atenção dada à criatividade dos seus membros. A concepção de roupas, em parte possivelmente derivada da falta de oferta deste género de vestuário (ver infra anexo 4), traz ao de cima o espírito do *Do It Yourself*, que leva a uma motivação constante entre membros desta subcultura. Aliás, o escritor Bruce Sterling¹⁰, num e-mail à organização do festival Gogbot, intitulado “The User’s Guide to Steampunk”, fala abertamente da partilha de conhecimentos entre membros desta comunidade:

If you meet a steampunk craftsman and he or she doesn't want to tell you how he or she creates her stuff, that's a poseur who should be avoided. Find the creative ones who want to help you, and who don't leave you feeling hollow, drained and betrayed. They exist. You might be one. (Sterling s.p)

Não podemos deixar de parte a componente *punk* do movimento. Um constante olhar distópico acerca do poder da máquina sobre o homem leva a que os membros da comunidade *steampunk* questionem a sociedade dominante acerca da

⁹ *A Steampunk’s Guide to the Apocalypse* é uma edição especial publicada pelo *Steampunk Magazine*. Apresentando a visão mais distópica e anarquista do mundo *steampunk*, ensina o leitor a sobreviver em caso de um apocalipse com pequenos truques, como o filtrar e armazenar de água potável em condições extremas (Killjoy, Foran e Calamity 13).

¹⁰ Bruce Sterling é apontado por Vandermeer e Chambers como um dos grandes impulsionadores do movimento, graças à sua obra *The Difference Engine*. *Steampunk* e *cyberpunk* podem, de certa forma, ser vistos como subculturas ‘irmãs’, estando o *steampunk* mais focado no *hardware*, e o *cyberpunk* no *software*, se colocarmos esta relação num mundo tecnológico.

sua relação com a tecnologia. Pode, sobretudo, mostrar-nos o *steampunk* como uma subcultura que tenta reaver o controlo sobre a máquina (Bowser e Croxall 21). Esta tentativa, assim como o solicitar aos seus membros para testarem a sua criatividade estética, pode ser vista como uma consequência da vivência numa sociedade que parece prezar cada vez menos a individualidade, como assinalado por Nancy Armstrong:

[. . .] commodity culture created a world in which virtually anything spontaneous and natural about national life could be bought up and resold in a predictable commercial package that would in turn elicit only canned responses. (315)

O *steampunk* tenta, assim, encontrar novas respostas, através do imaginar de um mundo em que a mecânica marca a diferença, em que o mundo virtual é apenas uma ideia ainda bastante distante. O facto de estes pequenos grupos tentarem dar vida à sua utopia recorrendo a métodos artesanais para materializarem o seu mundo ideal demarca esta subcultura como uma que está em constante evolução, e isto possibilitará ao *steampunk* a sua sobrevivência como subcultura na era tecnológica.

II.4 O universo *steampunk*

Ao nascer como subcultura, o *steampunk* desenvolveu-se de forma natural para um estilo de vida, que inclui todo um mundo paralelo que coexiste com a sociedade *mainstream*. Falamos de imprensa, entretenimento, artes, decoração, moda, comunidades virtuais, e todas as actividades que estão subentendidas num estilo de vida. Analisaremos neste capítulo as formas de difusão do movimento *steampunk*, assim como as diferentes áreas em que a subcultura se faz notar. Estas são essencialmente quatro:

- **Imprensa e comunidades virtuais**

Muitas das trocas de informação entre *steampunks* são feitas através das comunidades virtuais. Sites como brassgoggles.co.uk, steampunkworkshop.com, thevss.yolasite.com e, mais recentemente, clockworkportugal.com permitem a troca constante de conhecimentos e debates acerca de tudo o que envolve o movimento, seja críticas de livros ou conselhos para construir e alterar objectos do dia a dia para se poder seguir a estética do *steampunk*. A nível de imprensa, o *Steampunk Magazine* é, sem dúvida a publicação que mais contribui para dar a conhecer o talento da comunidade *steampunk*, com o publicar constante de contos escritos pelos seus contribuidores.

- **Artesanato**

Novamente, a internet marca a diferença. Sites como Etsy.com permitem aos membros da comunidade *steampunk* venderem e darem a conhecer as suas produções. De roupas únicas a bandas desenhadas *custom-made*, o espírito do DIY continua vivo e de boa saúde, gerando até uma fonte de rendimento para alguns dos seus membros.¹¹

¹¹ Obras como *1000 Steampunk Creations: Neovictorian Fashion, Gear and Art*, por Dr. Grymm e Barbe Saint John ajudam os seus leitores a entrar no mundo do DIY, demonstrando as múltiplas formas que a estética do *steampunk* pode adoptar.

- **Artes**

Em parte, como com o artesanato, *steampunk* partilha muitos dos seus produtos através do mundo virtual. É o que sucede com o cinema e com curtas-metragens independentes, que são colocadas em sites de partilha de vídeos. Esta partilha permite aos seus autores a possibilidade de reconhecimento pelos outros membros¹² e, por conseguinte, poderem ganhar estatuto de ‘culto’, por meio de festivais, concursos e prémios.¹³ Artistas como *Professor Elemental* e *The Men That Will Not Be Blamed for Nothing* são mencionados como artistas *steampunk* devido à natureza das suas letras¹⁴, com a apologia do Imperialismo Britânico, assim como várias alusões à era vitoriana e à tecnologia que lhe é inerente.

- **Exposições**

Membros da comunidade *steampunk*, principalmente nos Estados Unidos, encontram nas convenções uma forma de entrarem em contacto com outros membros do movimento. Enquanto que no Reino Unido assistimos à existência de pequenos grupos, como a *Glasgow University Steampunk Society* e a *Edinburgh Steampunk Society*, e aos consequentes encontros entre membros de diferentes sociedades, as convenções permitem o encontro de indivíduos que não pertencem a qualquer tipo de grupo *steampunk*. Também podem ser vistas como festivais de *all-things steampunk*, com concursos de fatos, exposições de artesanato e obras de arte feitas por membros da comunidade *steampunk*. Vejamos o exemplo da exposição ocorrida em Londres em 2010¹⁵, ou da *Eurosteamcon* que pretende organizar de múltiplos festivais *steampunk* por todo o continente europeu. Não podemos deixar de parte os trabalhos de Jake Von Slatt, figura importante na secção do DIY do *steampunk*. A criação do site steampunkworkshop.com permitiu a Von Slatt a partilha de vídeos acerca da modificação de objectos do dia-a-dia para

¹² Sugerimos as curtas metragens *Airlords of Aria*, dirigida por Nick Mueller, e *Aurora*, de Chris Kellett, para uma melhor compreensão do mundo imaginário do *steampunk*.

¹³ Por exemplo, *Aurora* venceu o prémio de melhor filme de acção no festival *Comic Con International Independent Film Festival 2013*.

¹⁴ Letras como por exemplo, a música *SteamPowered*, pelo professor Elemental, dão uma ideia clara do movimento: “If you're all about steam and brass/All you need to start is tea and a flask/Sharp set of gears in a gleaming arc/In the sky race heaving and screaming past”.

¹⁵ Exposição norte-americana que contou com múltiplas esculturas de diversos artistas (ver Mansfield, World’s largest Steampunk exhibition visits London”).

a estética *steampunk*, como por exemplo, uma guitarra eléctrica, um computador, ou até mesmo uma mota (ver *infra* anexo 4), o que define Von Slatt como um dos mais famosos artesãos desta subcultura.

II.5 A apropriação da era vitoriana e a estética *steampunk*

Fazendo parte da onda neovitoriana que se tem vindo a fazer sentir nos últimos anos, como analisámos em capítulos anteriores, o *steampunk* apropria-se de características marcadamente vitorianas, dando-lhes um significado completamente diferente. Desta forma, assistimos a uma transferência do conceito de apropriação da literatura para a cultura, seguindo assim a definição de Julie Sanders de apropriação:

An adaptation signals a relationship with an informing sourcetext or original [. . .] [o]n the other hand, appropriation frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain. (26)

O *steampunk* é claramente um novo produto cultural, fruto das influências da herança britânica da era vitoriana, juntamente com o impacto das tecnologias e do mundo virtual nos dias de hoje. Mas quais foram os elementos de que os membros da comunidade *steampunk* se apropriaram?

Consideramos que o elemento mais flagrante que foi alvo de apropriação por parte de membro *steampunk* será a roupa. A era vitoriana ficou marcada pela estética do seu vestuário¹⁶. As curvas femininas eram acentuadas com o recurso aos corpetes, assim como com a utilização de várias camadas de saias, e de estruturas que mantinham a forma de sino. Ao mesmo tempo, o recurso a xales e lenços para cobrir os ombros, bem como o uso de um *bonnet* simbolizavam o lugar da mulher na sociedade: resguardada dos olhares de estranhos (Gernsheim 26). A delicadeza das senhoras estava associada às roupas que vestiam. Inclusive, as roupas podiam ser responsáveis pelos padrões de delicadeza e de beleza: o peso de vários quilos de roupa impossibilitava a prática de actividade física, sendo que a própria utilização da roupa

¹⁶ Temos em conta as diferentes alterações que existiram no vestuário feminino e masculino ao longo de toda a era vitoriana, não pretendendo que os exemplos seleccionados constituam uma apresentação exaustiva da moda vitoriana, que sem qualquer dúvida foi alvo de grandes mudanças ao longo dos diferentes períodos da época.

causava alguma prática de exercício cardiovascular. Apenas mais tarde surgiram os primeiros estudos acerca dos problemas físicos causados pela roupa, nomeadamente pelos corpetes, como o periódico publicado pela Dra. Lelia A. Davis, em 1894, indica.

As imagens apresentadas *infra* no anexo 2 permitem-nos uma comparação de fotografias de homens e mulheres da era vitoriana com membros da comunidade *steampunk*. É visível, nas mulheres, o adoptar do famoso corpete, assim como das saias volumosas e dos penteados elaborados. Nos homens, as parecenças são ainda maiores: o uso de cartolas, coletes, gravatas ou laços, e o clássico relógio de bolso, mostram um forte sentido de estilo equiparável aos vitorianos. Contudo, no movimento *steampunk*, o vestuário adapta-se ao ambiente em que as aventuras narradas na literatura *steampunk* ocorrem. Elaborados braços metálicos ou outro tipo de próteses são criados como evocação da ideia de homem-máquina e de adaptação a um mundo distópico. Os tão famosos óculos de aviação (*goggles*) são quase obrigatórios para os membros do movimento porque são simbólicos das aventuras vividas no seu mundo de fantasia. Mas nem todos os adeptos do *steampunk* têm necessariamente de se basear no vestuário da aristocracia inglesa. As personagens mencionadas *supra* no capítulo II.3 parecem funcionar como *alters*, personalidades adoptadas pelos seguidores do *steampunk*, cada uma com uma história para contar e um estilo por definir. Enquanto que os que elegem o *alter* do esteta podem ter em conta a moda referida anteriormente, os que adoptam o estilo do *street urchin* têm em vista um estilo que evoca a classe trabalhadora da era vitoriana, assim como a pobreza associada à mesma. O espírito do DIY garante que cada *steampunk* tem uma visão única, que cada *alter* apresentado na subcultura é diferente dos outros, independentemente da personagem em que baseiam a sua caracterização.

No ensaio “Surface Tensions: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style”, Christine Ferguson destaca, para além da estética, a ideologia presente no movimento:

A further point of distinction between steampunk and other comparable groupings lies in its slightly more complicated relationship to the traditional subcultural principles of individualism and personal

liberation. Steampunk's emphasis on etiquette and good manners means that social responsibility is valued just as highly as, if not more than unrestricted individual expression. (67)

Podemos afirmar que o *steampunk* também é fortemente marcado pelas expectativas sociais definidas na era vitoriana. Os conceitos de *lady* e *gentleman*, de um comportamento apropriado em situações sociais, possivelmente a combinação das esferas pública e privada, definidas no século XIX, ainda marcam a sua importância como elementos da herança britânica. E aqui coloca-se a questão: até que ponto é que esta herança marca a diferença no movimento? Será o *steampunk* britânico idêntico ao seguido nos Estados Unidos? O que poderá mudar na ideologia de uma subcultura se tiver como membros pessoas influenciadas por diferentes sociedades dominantes?

Ao longo da nossa pesquisa, deparámo-nos com opiniões e debates contraditórios relativamente a esta questão. Por exemplo, no seu ensaio, Ferguson critica duramente um contributo do Catastraphone Orchestra and Arts Collective¹⁷ para a *Steampunk Magazine* intitulado "What Then, Is Steampunk?":

The collective's vehemence here is fascinating, not least of all for the way in which it incorporates some of the rhetoric and terminology of the older mode of heroic subcultural interpretation. The passage insists on a symbolic political function for steampunk, one that it elevates to the status of authenticating sine qua non. 'Real' steampunk is the angry opposite of an uncanny neo-Victorianism imagined as wholly reactionary and escapist. It is certainly nothing new for subcultures to invoke some kind of 'Other' against which to define and manufacture

¹⁷ O Catastraphone and Arts Collective é um grupo composto por diferentes autores e membros da comunidade *steampunk*, contribuintes regulares do *Steampunk Magazine*. No seu manifesto, assinalam o que consideram ser *steampunk*. "Unfortunately, most so-called 'steampunk' is simply dressed-up, reactionary nostalgia; the stifling tea-rooms of Victorian imperialists, and faded maps of colonial hubris. [...] Authentic Steampunk [...] rejects the myopic, nostalgia-drenched politics so common among 'alternative' culture. Ours is not the culture of Neo-Victorianism and stupefying etiquette, not remotely an escape to gentleman's clubs or classist rhetoric. It is the green fairy of delusion and passion unleashed from her bottle, stretched across the limmering gears of rage." (Catastraphone 6)

their own authenticity, but this foil has habitually come in the form of an imagined version of the mainstream [. . .] For the Catastraphone collective, steampunk's other is not the so-called mainstream or even the contemporary, but rather another cultural form of Victoriana whose external aesthetic trappings are too close to its own for comfort. (71)

De acordo com Ferguson, este grupo norte-americano encontra o seu 'Outro' dentro do próprio movimento em que está inserido. A contribuição do grupo para o *Steampunk Magazine* parece rejeitar a herança cultural que está pendente no *steampunk*, ou seja, a era vitoriana. O grupo parece querer livrar-se das ligações britânicas e ver o *steampunk* como um movimento cujas influências são definidas apenas pelos seus membros, sem a de apropriação que temos vindo a falar nesta dissertação. Apesar de termos em conta esta visão mais extremista a nível político do movimento *steampunk*, não concordamos com a visão estanque apresentada pelo Catastraphone Orchestra and Arts Collective. Rejeitam a visão que identifica *steampunk* como tendo não só elementos de uma cultura alternativa, mas também eliminando características que inserem o *steampunk* na tendência neovitoriana a que temos assistido nos últimos anos. Ao rejeitarem as características que possibilitaram o seu aparecimento, este grupo que se intitula de *steampunk* nega a origem do movimento como um materializar do neovitorianismo.

Na nossa pesquisa e contacto com elementos da comunidade *steampunk* conhecemos Mara Aum, artista de banda desenhada oriunda da Venezuela, que vive nos Estados Unidos, mas que estudou em Edimburgo, e fez parte da Edinburgh Steampunk Society. Quando questionada acerca das diferenças a que assistiu entre a comunidade *steampunk* norte-americana e a comunidade inglesa, Mara não tem dúvidas relativamente à existência de dissemelhanças:

Well, the UK ones are more strict on authenticity to the Victorian Time frame and often are unwilling to look beyond the Empire. I notice people from outside of the UK, not just the US, are willing to embrace

that international Steampunk ideal from other cultures. Also, American Steampunk is more in tune with a variety of eras, not just the Victorian, from colonial all the way up into WWII. Of course it also embraces it's wild west culture. Also, I think they like the more Sci-Fi element. I see more gadgets in the US. (Entrevista a Mara Aum)¹⁸

A afirmação sugere a possibilidade de a comunidade norte-americana querer ter em conta momentos históricos marcadamente americanos na sua interpretação do movimento *steampunk*, ao invés da comunidade britânica, que parece preferir uma definição mais clara do período a ser abordado no movimento. Mas tornará isto o *steampunk* norte-americano menos 'real' do que o britânico? Ou o inserir de diferentes eras históricas poderá também ser visto como um diferente processo de apropriação, e possivelmente até de adaptação? Se a apropriação da era vitoriana é encarnada pelo *steampunk*, poderá o movimento norte-americano ser visto como uma adaptação? Até que ponto é que a linearidade do movimento britânico pode garantir a constante evolução do *steampunk*? Propomo-nos responder a estas questões em trabalhos futuros, com a possibilidade de contacto com diferentes grupos *steampunk*, tanto nos Estados Unidos como no Reino Unido, o que nos permitirá uma análise mais detalhada e crítica das diferenças assinaladas anteriormente.

Mais recentemente, o *steampunk* tem ganho seguidores em Portugal e no Brasil. Ao contrário das comunidades *steampunk* precursoras do estilo de vida de que falámos, no Brasil o movimento *steampunk* iniciou-se como uma subcultura e apenas mais tarde é que surgiram as obras de escritores brasileiros com elementos *steampunk* (Vandermeer e Chambers 2011). No Brasil, o movimento ganhou força em 2007, mas em Portugal, o *steampunk* encontra-se a dar os primeiros passos. Um dos difusores do movimento no país será, sem dúvida, o site clockworkportugal.com, que se encontra activo desde 2012. Os seus colaboradores, tal como em outros pontos do mundo, recorrem a almanaques para difundirem o movimento no seu país, neste caso o mesmo sendo intitulado *Almanaque Steampunk* que, tal como o *Steampunk Magazine*, conta com a colaboração dos membros da comunidade *steampunk* para

¹⁸ Ver *infra* anexo 6.

partilharem os seus conhecimentos acerca do movimento, recorrendo assim a entrevistas, publicação de contos e artigos acerca do movimento *steampunk* em geral.

Capítulo III

Steampunk: a utopia neovitoriana

III.1 A escolha de reviver o passado no presente

Porquê o passado? Mais especificamente, porquê a era vitoriana? Actualmente vivemos na era dos sonhos tecnológicos tornados realidade. Novas tecnologias são apresentadas todos os dias, pessoas acorrem às lojas aquando do lançamento da última novidade tecnológica, estabelecem-se relações com pessoas que vivem no outro lado do mundo através do mundo virtual. Porque é que alguém acharia necessário um voltar ao passado se actualmente temos o que queremos ao toque de um botão? Vivemos na era mais virtual de sempre, e este conseqüente depender das tecnologias criou uma falha no contacto entre pessoas. A velocidade a que surgem novidades tecnológicas, surgem também artigos acerca das conseqüências malignas da tecnologia. A instauração da produção em massa parece ter retirado a individualidade de cada um dos membros da sociedade. Milhões de pessoas podem ter o mesmo modelo de camisola, ou o mesmo mp3. A individualidade parece tornar-se cada vez mais um sonho distante, e actualmente vivemos num mundo em que os que anunciam produtos únicos são os que os produzem em massa (Walker s.p.). Paradoxalmente, à medida que avançamos tecnologicamente, surgem indivíduos que vêem no passado uma utopia, por comparação ao mundo actual. Os revivalismos vitorianos a que temos assistido nos últimos anos marcam o apelo ao passado mencionado por Claeys: “But some, however, do find in the past a period in which our needs were in harmony with nature, our population not overly burdensome and our consumption balanced worth our production.” (7).

De que forma é que uma subcultura como o *steampunk* se relaciona com este mundo cada vez mais virtual e impessoal? Esta procura de individualidade no mundo da produção em massa é algo que une os membros da comunidade. A forte componente estética pode ser vista como uma busca pela materialização da identidade do indivíduo, e a existência de pequenas comunidades em que membros

steampunk se juntam e partilham as suas experiências na subcultura parecem uma tentativa de remar contra a maré da massificação. Esta busca de identidade por parte de indivíduos que mais tarde se juntam e formam o que se tornará uma subcultura é assinalado por Stuart Hall no ensaio “Who Needs Identity?”: “[...] identification is constructed on the back of a recognition of some common origin or shared characteristics with another person or group, or with an ideal, and with the natural closure of solidarity and allegiance established on this foundation” (2). De certa forma, os membros da comunidade *steampunk* analisam e criticam a forma como as relações homem-máquina e individualidade-produção em massa são vistas.

O movimento *steampunk* parece fazer renascer a possibilidade de uma identidade única: a importância do DIY, de acessórios únicos, em que a sua principal função é imaginada pelo próprio criador, ou em que um acessório comum, como um relógio, ganha a personalidade do seu utilizador, através de uma mudança estética, marcam fortemente o conceito de identidade nesta subcultura. Não existem duas peças iguais, e cada uma delas pode ter uma história diferente. A parte imaginativa inerente a este mundo, resultado das suas influências utópicas que apresentámos anteriormente, permitem ao *steampunk* apresentar-se como uma subcultura que valoriza a individualidade de cada um dos seus membros, e que, inclusive, incentiva a mesma.

Este voltar ao passado pode ser particularmente marcado pela influência da revolução industrial que veio alterar a relação homem-máquina. Ao vivermos numa era em que o mundo virtual ganha cada vez mais relevância, o *steampunk* rebela-se ao se inspirar no funcionamento físico da própria máquina. Engrenagens e motores a vapor permitem-nos ver todo o processo mecânico que faz a máquina funcionar, colocando assim de parte o desconhecimento do funcionamento do objecto. Podemos utilizar o exemplo do relógio, pois para um membro da comunidade *steampunk*, e possivelmente para um indivíduo da sociedade *mainstream*, é uma experiência mais peculiar ver as horas num relógio a corda do que olhar para um telemóvel. O mesmo acontece com as maiores produções criadas por elementos do movimento. Toda a estilização inerente à estética *steampunk* permite ao seu criador e ao público-alvo da sua peça entender o funcionamento da máquina, mesmo que seja numa realidade

paralela (vejamos o exemplo no anexo 4, de um computador que foi estilizado de forma a parecer funcionar apenas com engrenagens e a ser ligado através de uma chave). Os membros desta comunidade parecem viver no limbo da realidade e da ficção: por um lado a modificação de peças para reinventarem a estética do passado, por outro o facto de estas peças serem elementos do mundo contemporâneo. Os *steampunks* não rejeitam a tecnologia. Pelo contrário, adoptam essas tecnologias, e de certa forma apropriam-se das mesmas, levando-as para o passado, em que os valores defendidos ainda se encontravam em vigor.

O que é realmente valorizado no movimento *steampunk*? Os valores que ficaram conhecidos como sendo advogados na era vitoriana? O facto de ter sido a era que marca o início da tecnologia? Ou será a apropriação da estética o único elemento chave da era vitoriana, com um estilizar que enaltece as melhores tecnologias nos dias de hoje? Poderá o *steampunk* funcionar como uma tentativa de preservação da herança cultural britânica?

III.2 O sucesso *mainstream*: música, cinema, arte e moda

As características peculiares do *steampunk*, e toda a sua estética que combina a era vitoriana e a ficção científica, acabaram por se fazer notar e despertaram a atenção dos meios que permitem que o movimento entre em contacto com milhões de indivíduos. Com efeito, tenhamos em conta a indústria da moda, do cinema e da televisão. Estes meios ajudaram a trazer o *steampunk* ao conhecimento da sociedade *mainstream*, e, curiosamente, esta nova onda coloca o movimento *steampunk* na ténue linha que demarca uma subcultura da cultura dominante. Mas a abordagem de elementos *steampunk* e a sua representação nestas indústrias não coloca de parte a existência do *steampunk* como um mundo à parte, o que poderá preservar a sua singularidade, como iremos analisar.

Mais recentemente temos assistido ao surgimento do *steampunk* nas colecções de moda de estilistas como Prada e Alexander McQueen. Na colecção de Primavera-Verão de 2010, o estilista Alexander McQueen surpreendeu com sapatos estilizados segundo a estética *steampunk*. O surgir de elementos do movimento em desfiles de estilistas reconhecidos levou ao surgir de uma curiosidade acerca da subcultura, não só nas redes sociais, mas também em *media* de renome. Principalmente no ano de 2013, foram publicados cada vez mais artigos acerca do *steampunk*, destacando a sua estética. Na secção de estilo da revista *Time*, no artigo “Will Steampunk Really Be the Next Big Fashion Trend?”, é mencionado o aparecimento do *steampunk* no ‘radar’ da empresa IBM¹⁹, que previu a sua entrada na moda mundial. Enquanto que o artigo escrito por Erin Skarda faz uma apresentação geral da entrada do *steampunk* nas colecções dos estilistas mais conhecidos, o artigo de Barbara Thau, “IBM Says Steampunk Looks Will Be All The Rage at National Chains This Year”, publicado na

¹⁹ A IBM é uma empresa norte-americana de *hardware* e *software* de computadores, que também efectua serviços de consultoria. A sua pesquisa, que resultou no indicar do *steampunk* como uma moda a ter em conta, é descrita no seu site como sendo feita da seguinte forma: “The IBM Social Sentiment Index uses advanced analytics and natural language processing technologies to analyze large volumes of social media data in order to assess public opinions. The Index can identify and measure positive, negative and neutral sentiments shared in public forums such as Twitter, blogs, message boards and other social media, and provide quick insights into consumer conversations about issues, products and services. Representing a new form of market research, social sentiment analyses offer organizations new insights that can help them better understand and respond to consumer trends.” (<http://www-03.ibm.com/press/us/en/pressrelease/40120.wss>)

revista *Forbes*, faz um pequeno resumo do *steampunk* e da sua génese como movimento literário. Devemos salientar a importância das chamadas *trends* na sociedade de consumo, regida pela lei da oferta e da procura. Bastou a empresa IBM fazer uma análise dos tópicos mais mencionados em fóruns e comunidades virtuais, e assinalar o *steampunk* como um movimento a ter em conta com a consequente chegada às empresas de retalho em 2014, para no dia seguinte ser publicado o artigo da *Time*. Este fluir de informação através da internet, as trocas de opiniões nas redes sociais, os sites acerca do *steampunk*, e toda esta informação que se encontra no mundo virtual foi analisada, o que permitiu ao *steampunk* ser reconhecido como uma força a ser tida em conta. O facto de grande parte da partilha de informação entre membros do *steampunk* ser feita através de sites de redes sociais permitiu à subcultura ser notada pela sua crescente popularidade.

Esta recente popularidade no mundo virtual foi precedida pelo aparecer da estética *steampunk* no cinema e, mais tarde, em séries de televisão. Ao contrário do olhar nostálgico dos *heritage* films, realizados sobretudo na década de 80 do século XX (Sadoff xiv-xv)), a indústria cinematográfica procura conciliar o passado e o futuro de acordo com as tendências de gosto dos novos públicos. Em 1997, o filme *Wild Wild West*, realizado por Barry Sonnenfeld, tenta redefinir o conceito de *Western*, adicionando-lhe uma componente *steampunk*. Elementos como dirigíveis, engenhocas como uma cadeira de rodas que se movimenta a vapor, e uma enorme estrutura móvel utilizada pelo vilão, semelhante a uma aranha gigante, também ela movida a vapor, marcam visualmente este filme. Mais recentemente, filmes como *Sucker Punch* (2011), realizado por Zack Snyder e as adaptações de Guy Ritchie, *Sherlock Holmes* (2009) e *Sherlock Holmes: Games of Shadows* (2011), apresentam diferentes aspectos da subcultura do vapor. Em *Sucker Punch* já é abordado o tema de um universo paralelo, em que a protagonista escapa para dentro da sua própria mente para um mundo paralelo distópico, com traços da Primeira Guerra Mundial, mas com dirigíveis movidos a vapor e robots gigantes que seguem a estética a que o *steampunk* está associado.

Na série americana *Castle*, o *steampunk* ganha protagonismo no quarto episódio da terceira temporada, levando um pouco desta subcultura, tal como é vivida

em Nova Iorque, ao público da série. O episódio foi muito bem recebido pela comunidade *steampunk* devido à sua interpretação do movimento, como pode ser verificado pelo seguinte comentário:

Every inch of the scene is wonderful, and comes complete with a club president who rides a penny-farthing with exhaust pipes. Both the principle supporting characters and the extras are dressed in completely believable steampunk outfits. The club has just the vintage Victorian feel one would expect to attract steampunk clientele (indeed, speaking personally I wish the club really did exist in New York City; I'd join in a heartbeat). The characters display a lovely blend of eccentricity, jovial humor and artistic romanticism. It is subtly but accurately pointed out that the members of the steampunk community are intelligent, respectable, educated people who, though a bit geeky and certainly eccentric, are well-spoken and good-hearted. During the scene, Castle explains steampunk to Beckett, describing it as "a subculture that embraces the simplicity and romance of the past and at the same time couples it with the hope and promise and sheer supercoolness of futuristic design," a definition I think we can all be happy with. (Falksen s.p.)

O mesmo aconteceu em *NCIS: Investigação Criminal Los Angeles*, em que uma das cenas é passada num bar chamado *Steampunk*. Infelizmente, a utilização do nome da subcultura parece ter sido o único elemento retirado ao referido movimento. Este episódio foi alvo de duras críticas, por ter retratado o *steampunk* e o gótico como pertencentes ao mesmo género de subcultura:

There are two problems here. First of all, this is simply wrong. Steampunk is fundamentally different from Goth. The two have entirely different aesthetics and backgrounds, and while many Goths are also fans of steampunk it is ridiculous to suggest that they are the same or even similar (the lesson to be learned from Goth steampunk enthusiasts is that people are, shockingly enough, capable of enjoying a variety of different things at one time). Second, it is insulting. By denying the distinction between Goth and steampunk, *NCIS*:

LA is dismissively lumping them together presumably on the grounds that they're both "alternative" and therefore are the same. (Falksen s.p.)

Quando entrevistado por Jeff Vandermeer, R. Scott Gemmill, guionista e um dos produtores executivos da série, afirmou: "Extras at the bar are dressed as Steampunks, but true steampunks would probably consider it tame. In part that's because it's CBS, in part, that's because we don't want to steal focus from our characters with outrageously clad extras." ("Speed Weed Comes Clean: Steampunk and *NCIS: Los Angeles*" s.p.). A estética associada ao *steampunk* torna-se assim demasiado visual para a difusão mundial do movimento. Esta generalização, passível de ocorrer por parte da cultura dominante, pode tornar-se perigosa ao ver o *steampunk* como uma subcultura estanque, sem capacidade de desenvolvimento ou adaptação, e poderemos até supor que esta generalização, se levada a cabo pela cultura *mainstream*, pode criar um cliché do ideário *steampunk* e dar um significado completamente diferente ao movimento.

Em duas séries diferentes, assistimos a diferentes reacções por parte dos membros da comunidade *steampunk*, assim como diferentes interpretações da subcultura por parte da cultura dominante, e estes exemplos podem assinalar o início de algumas discórdias e debates no mundo *steampunk* se, como previsto, a sua chegada e assimilação por parte da cultura dominante se concretizar.

III.3 Estudo de caso: a Sociedade de *Steampunk* da Universidade de Glasgow

Como forma de validar o estudo feito acerca da subcultura *steampunk*, entrámos em contacto com Helen Beaumont, um dos membros da Glasgow University Steampunk Society²⁰. Para uma maior diversidade de opiniões, contactámos igualmente Mara Aum, antigo membro da Edinburgh Steampunk Society. Recorremos também à reportagem de Peter Ross acerca da Glasgow Ubiquitous E. Steampunk Society (G.U.E.S.S.), intitulada “Peter Ross at Large: Steampunk Rockers”, assim como ao fórum de debate da Steampunk Society, no site brassgoggles.co.uk. Esta pesquisa permite-nos, assim, uma maior compreensão de como um grupo *steampunk* se dá a conhecer, e de como os seus membros celebram o *steampunk* como uma subcultura.

A G.U.E.S.S. nasceu em 2009, fruto da união de vários estudantes da Universidade de Glasgow com gosto por literatura *steampunk* e interesse pelo movimento. Helen Beaumont, com quem falámos, conta-nos que conheceu o movimento através de amigos, que mais tarde viriam a criar a associação. O gosto pela História é apresentado como uma das razões que levaram Beaumont a aderir ao movimento. Mas um dos maiores apelos, como mencionado ao longo deste trabalho, é o conceito utópico da relação entre o presente, o passado e o futuro:

I love steampunk because of the possibilities it offers. We have these preconceptions of Victorians (and their international counterparts) as conservative, uptight and rigid but there were plenty of people who subverted that stereotype across the world - what would they have done with access to the sort of technology we have today? How much of their social world would they keep and what would change? What would they think about gender and disability? What sort of machine would they have made? What sort of world would they create? These questions have kept me interested and the community of steampunks

²⁰ Escolhemos a G.U.E.S.S. porque tivemos a oportunidade de entrar em contacto com os membros deste grupo em 2010 e, após alguma pesquisa e procura de mais comunidades *steampunk* no Reino Unido, seleccionámos a G.U.E.S.S., pois este grupo parece ser dos grupos *steampunk* mais dinâmicos do Reino Unido, que constantemente promove novas actividades para os seus seguidores.

really brings it all to life. I've read books and online tales from non-white, non British perspectives on the Industrial Revolution, reimaginings of the British Empire in a quite extraordinary world, and I suppose this huge pool of creative thinking is one of the most important things in steampunk aside from the aesthetics - indeed, it's the creativity shown by steampunks that fuels that fashion and the shiny brassy gizmos! (Entrevista a Helen Beaumont s.p.)²¹

Helen mostra-nos o porquê de o *steampunk* ser uma tendência que ainda está por chegar: o seu revivalismo vitoriano não depende só da estética. Pelo contrário, esta apropriação marca um novo olhar sobre o mundo vitoriano, colocando questões que actualmente marcam o mundo académico: questões acerca da sexualidade, do género, do imperialismo e, conseqüentemente, a questão do Outro. A questão de os seus seguidores poderem interpretar personagens que podemos considerar idealizadas ou utópicas é-nos apresentada por Peter Ross, na sua reportagem, aquando em conversa com Jane, um dos membros, que menciona o sexo mais comum no movimento, o feminino:

"It attracts strong-minded women and feminists," says Jane, a 23-year-old steampunk from Paisley. "The appeal is in rewriting history without the negative parts of the Victorian era. It was not a great time to be a woman. But in this movement you can take on a persona and be anything you want to be. You can be an engineer. You can fly an airship. That's quite empowering." (Ross s.p.)

De certa forma, o voltar atrás no tempo permite a estas mulheres viverem a utopia da mulher vitoriana. Ou seja, indivíduos que vivem no presente optam por voltar atrás, apropriando-se do tempo. Simultaneamente, parecem 'dobrar' as leis da passagem do tempo, quase como que dando uma estalada de luva branca às fortes

²¹ Ver *infra* anexo 7.

hierarquias e às diferenças sentidas na era vitoriana. Os membros da comunidade parecem estar bem cientes das 'deficiências' sociais da era, e parecem querer revivê-la, com o propósito de a aperfeiçoarem. A idealização da era vitoriana, com os elementos sociais de hoje, permite a estes membros 'vingarem' aqueles que não tinham poder. Com efeito, permite-lhes um reinventar do passado, ao mesmo tempo que lhes oferece um escape do presente.

Mas de que forma é que mantêm o grupo activo? Helen fala-nos das várias actividades criadas pela G.U.E.S.S.:

G.U.E.S.S. has been far more active in past years than it is now due to a larger pool of active members working together, but the goals remain the same - to enjoy ourselves, welcome in people who are interested in the subculture and hold social events to bring us all together. We have had annual soirees and our main event, and variety show and market called Glasgow by Gaslight, has been running since the inception of the society. (Entrevista a Helen Beaumont s.p.)

Este tipo de iniciativas acabam por permitir que o movimento esteja em constante actualização, e por conseguinte obtenha novos membros regularmente. É habitual chamar a atenção, quer seja de alguém que passe por Sauchiehall Street, enquanto a G.U.E.S.S. faz ouvir mais um dos seus cânticos de Natal, quer seja de um estudante da universidade que é apanhado no meio de um jogo de 'Adivinha quem é o assassino?'. Estes pequenos encontros permitem aos elementos do grupo a partilha do seu gosto por História, ficção científica, e permitem também uma reinvenção do que é ser vitoriano, mas nos dias de hoje. Eventos como Glasgow by Gaslight, que organiza um pequeno mercado para venda de produtos artesanais, permitem cada vez mais ao *steampunk* estabelecer o seu mercado próprio, e todas estas 'pequenas' notas sobre esta subcultura acabam por colocar o *steampunk* paralelamente à cultura *mainstream*. Na verdade, existe toda uma indústria já em pleno funcionamento, e muito provavelmente a previsão da IBM estará correcta, com esta subcultura a infiltrar-se

cada vez mais na corrente, o que poderá resultar em interessantes influências para o movimento *steampunk* como um todo.

Capítulo IV: Conclusão

Com este trabalho pretendemos lançar um novo olhar sobre o estudo académico de subculturas, ao destacar um novo tema a ter em conta: a subcultura *steampunk* sob o prisma do utopismo e do neovitorianismo nos séculos XX e XXI. O seu principal objectivo consistia em apresentar o *steampunk* como uma subcultura que merece atenção, assim como todo o seu potencial para o desenvolvimento de análises em diferentes áreas científicas, passando por estudos de género, cinema, estudos literários e, sendo esse o âmbito em que inserimos esta dissertação, os estudos culturais.

A apresentação de conceitos teóricos como utopia e neovitorianismo permitiu-nos localizar o *steampunk* culturalmente, assim como a abordagem da génese deste novo movimento cultural nos permitiu uma articulação dos diversos temas nos estudos culturais. A consequente descrição do movimento literário identificado como *steampunk* permitiu-nos enquadrar este subgénero de ficção científica na tendência neovitoriana que se tem feito sentir nos últimos anos, como provado pela proliferação de obras *steampunk* na última década, e exemplificado no estudo de caso da trilogia de Mark Hodder.

Consequentemente, efectuámos uma transposição das teorias de adaptação e apropriação para o movimento cultural contemporâneo que é o *steampunk*, pretendendo desta forma demonstrar de que características da era vitoriana o *steampunk* se apropria. A velocidade a que a informação se propaga actualmente, tornou possível acedermos a vários fóruns de comunicação entre membros da comunidade *steampunk*, e esse olhar permitiu-nos ver a subcultura na sua forma mais natural.

A antonomia passado/presente/futuro presente na subcultura pode ser vista como consequência natural de um movimento que a cada dia se espalha para um novo país, com diferentes tipos de contribuições por diferentes membros da comunidade, e consequente necessidade de definição do próprio movimento. O facto de o *steampunk* se encontrar em diferentes pontos do mundo leva-nos a colocar como proposta para

trabalhos futuros averiguar de que forma a cultura em que um indivíduo nasce poderá ou não afectar as subculturas em que o mesmo indivíduo se move.

Ao apresentarmos a Glasgow University *Steampunk* Society como estudo de caso de uma utopia neovitoriana, pretendemos demonstrar que este movimento ganha vida com pequenos grupos constituídos em vários pontos do Reino Unido, e que as características apontadas na nossa reflexão realmente ganham forma nestas pequenas associações. O destaque dado ao contacto entre os membros da comunidade permitiu-nos comparar dos conceitos ‘vitoriano’ e ‘máquina’ e o modo como estes se ligam com ‘contemporaneidade’ e ‘mundo virtual’.

O *steampunk* revela-se uma subcultura com um grande dinamismo devido à sua heterogeneidade, o que coloca o movimento na lista de influências a serem tidas em conta na cultura *mainstream* dos próximos anos. Para finalizar, apropriamo-nos das palavras de Johathan Ducarr, membro da G.U.E.S.S., na reportagem feita por Peter Ross: “We are expanding slowly. But one day we will take over the world.”

BIBLIOGRAFIA

- Altick, Richard D. *Victorian People and Ideas*. New York and London: W.W.Norton & Company, 1973. Print.
- Arias, Rosario and Patricia Pulham, eds. *Haunting and Spectrality in Neo-Victorian Fiction: Possessing the Past*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. Print.
- Armstrong, Nancy. "Contemporary Culturalism: How Victorian is it?". *Victorian Afterlife: Postmodern Culture Rewrites the Nineteenth Century*. Ed. John Kucich and Dianne F. Sadoff. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2010. 311-326. Print.
- Barratt, Caroline Cason. "Time Machines: Steampunk in Contemporary Art". *Journal of Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 167-188. Print.
- Blair, Kirstie. "'The Steam Arm': Proto-Steam Punk Themes in a Victorian Popular Song". *Journal of Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 196-207. Print.
- Boehm-Schnitker, Nadine, and Susanne Gruss. "Introduction: Spectacles and Things-Visual and Material Culture and/in Neo-Victorianism". *Journal of Neo-Victorian Studies* 4.2 (2011) : 1-23. Print.
- Bowser, Rachel A. and Brian Croxall. "Introduction: Industrial Revolution". *Journal of Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010) : 1-45. Print.
- Bulloff, Libby. "Steam Gear: A Fashionable Approach to the Lifestyle". *Steampunk Magazine*. 2. (s.d.): 8-13. Print.
- Catastraphone Orchestra and Arts Collective, "What Then, Is Steampunk?". *Steampunk Magazine*. 3. (s.d.): 6-7. Print.
- Cawood, Ian. *Britain in the Twentieth Century*. London and New York: Routledge, 2004. Print.
- Claeys, Gregory. *Searching for Utopia: The History of an Idea*. London: Thames & Hudson, 2011. Print.

- Dahncke, Pasha Ray. "IBM Social Sentiment Index Predicts New Retail Trend in the Making". IBM website. 14 Janeiro 2013. Web. 14 Setembro 2013. <<http://www-03.ibm.com/press/us/en/pressrelease/40120.wss>>
- Davis, Lelia A. *Woman's Dress: A Question of the Day*. London: Advertiser Printing, 1894. Print.
- Donovan, Art. *The Art of Steampunk: Extraordinary Devices and Ingenious Contraptions from the Leading Artists of the Steampunk Movement*. East Petersburg: Fox Chapel Publishing Company, 2011.
- During, Simon, ed. *The Cultural Studies Reader*. London: Routledge, 1993. Print.
- Falksen, G.D. "NCIS: LA and Steampunk; or, how not to capitalize on a popular emerging subculture". Tor.com website, 29 Novembro 2009. Web. 7 Setembro 2013. <<http://www.tor.com/blogs/2009/11/ncis-la-and-steampunk-or-how-not-to-capitalize-on-a-popular-emerging-subculture>>
- Falksen, G.D. "Castle's "Punked": A Love Letter to the Steampunk Community". Tor.com website. 12 Outubro 2012. Web. 2 Agosto 2013. <<http://www.tor.com/blogs/2010/10/castles-qpunkedq-a-love-letter-to-the-steampunk-community>>
- Ferguson, Christine. "Surface Tensions: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style". *Journal of Neo-Victorian Studies* 4.2 (2011) : 66-90. Print.
- Forlini, Stefania. "Technology and Morality: The Stuff of Steampunk". *Journal of Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 72-98. Print.
- Gernsheim, Alison. *Victorian and Edwardian Fashion: A Photographic Survey*. New York: Dover Publications Inc, 1981. Print.
- Green, Michael. "Subcultures". *A Dictionary of Cultural and Critical Theory*. Ed. Michael Payne. Oxford: Blackwell Publishing, 2003 (1996). 523.524. Print.
- Grymm, Dr. and Barb Saint John, eds. *1000 Steampunk Creations: Neo-Victorian Fashion, Gear and Art*. Massachussets: Quarry Books, 2011. Print.
- Hall, Stuart and Paul du Gay, eds. *Questions on Cultural Identity*. London: Sage Publications, 1996. Print.

- Hall, Stuart. "Who Needs Identity?". *Questions on Cultural Identity*. Eds. Stuart Hall and Paul du Gay. London: Sage Publications, 1996. 1-17. Print.
- Hart-Davis, Adam. *What the Victorians Did for Us*. London: Headline, 2001. Print.
- Harvie, Christopher, and H. C. G. Matthew. *Nineteenth-Century Britain: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2000. Print.
- Hebdige, Dick. "From culture to hegemony" in *The Cultural Studies Reader*. Ed. Simon During. London: Routledge. 357-367. 1993. Print.
- Heilmann, Ann and Mark Llewellyn, *Neo-Victorianism: The Victorians in the Twenty-First Century*, 1999-2009. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. Print.
- Hoare, Philip. *England's Lost Eden: Adventures in a Victorian Utopia*. London and New York: Fourth Estate, 2005. Print.
- Hodder, Mark. *The Strange Affair of Spring Heeled Jack*. London: Snowbooks, 2010. Print.
- _____. *The Curious Case of the Clockwork Man*. London: Snowbooks, 2011. Print.
- _____. *Expedition to the Mountains of the Moon*. London: Snowbooks, 2012. Print.
- Houghton, Walter E. *The Victorian Frame of Mind: 1830-1870*. London: Yale University Press, 1985. Print.
- Jagoda, Patrick. "Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape". *Journal of Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 46-71. Print.
- Jones, Jason B. "Betrayed by Time: Steampunk & the Neo-Victorian in Alan Moore's *Lost Girls* and *The League of Extraordinary Gentlemen*". *Journal of Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 99-126. Print.
- Joyce, Simon. *The Victorians in the Rearview Mirror*. Athens, Ohio: Ohio University Press, 2007. Print.
- Killjoy, Margaret P. ed.. *Steampunk Magazine: The First Years: Issues 1-7*. New York: Combustion Books, 2011. Print.

- Killjoy, Margaret. P. and Colin Foran eds. *A Steampunk's Guide to the Apocalypse*. n.l.: Combustion Books, 2011. Print.
- Kucich, John and Dianne F. Sadoff, eds. *Victorian Afterlife: Postmodern Culture Rewrites the Ninettenth Century*. Minneapolis and London : University of Minnesota Press, 2010. Print.
- Marshall, David. "Interview with Mark Hodder". *San Francisco Book Review website*. n.d. Web. 3 Agosto 2013. <<http://sanfranciscobookreview.com/2013/08/interview-with-mark-hodder/>>
- Mansfield, Ian. "World's largest Steampunk exhibition visits London". *Ian Visits website*. 1 de Agosto de 2011. Web. 3 Dezembro 2011 <<http://www.ianvisits.co.uk/blog/2011/06/03/worlds-largest-steampunk-exhibition-visits-london/>>
- McGowan, John. "Modernity and Culture, The Victorians and Cultural Studies". *Victorian Afterlife: Postmodern Culture Rewrites the Ninettenth Century*. Ed. John Kucich and Dianne F. Sadoff. United States: University of Minnesota Press, 2010. 3-28. Print.
- More, Thomas. *Utopia*. London: Penguin Books, 2002 (1995). Print.
- Morgan, Kenneth O. *Twentieth-Century Britain: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2000. Print.
- Morton, A. L. *The English Utopia*. London: Lawrence & Wishart, 1978 (1952). Print.
- N.a. "Mainstream". *Merriam-Webster Learner's Dictionary*. n.d. Web. 1 Julho 2013. <<http://www.learnersdictionary.com/definition/mainstream%5B1%5D>>
- Newman, Kim. *Anno Dracula*. London: Titan Books, 2011. Print.
- Newsome, David. *The Victorian World Picture: Perceptions and Introspections in an Age of Change*. London: Fontana Press, 1998 (1997). Print.
- Nunes, J. M. de. "Distopia". *E-Dicionário de Termos Literários*. Coord. de Carlos Ceia. s.d. Web. 21 de Setembro 2013. <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=759&Itemid=2>

- Onion, Rebecca. "Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice". *Journal of Neo-Victorian Studies* 1.1 (2008) : 138-163. Print.
- Perschon, Mike. "Steam Wars". *Journal of Neo-Victorian Studies* 3.1 (2010): 127-166. Print.
- Reis, José Eduardo. "Utopia". *E-Dicionário de Termos Literários*. s.d. Web, 21 de Setembro de 2013. <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=759&Itemid=2>
- Ross, Peter. "Peter Ross at Large: Steampunk Rockers". *The Scotsman Newspaper*. 9 Julho 2011. Web. 21 Julho 2011. <<http://www.scotsman.com/news/peter-ross-at-large-steampunk-rockers-1-1727815>>
- Sadoff, Dianne F. *Victorian Vogue: British Novels on Screen*. Minneapolis, Minnesota and London: University of Minnesota Press, 2010. Print.
- Sanders, Julie. *Adaptation and Appropriation*. London and New York: Routledge, 2006. Print.
- Sargent, Lyman Tower, *Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2010. Print.
- Skarda, Erin. "Will Steampunk Really Be the Next Big Fashion Trend?". *Time Magazine*. 17 Janeiro 2013. Web. 13 Agosto 2013. < <http://style.time.com/2013/01/17/will-steampunk-really-be-the-next-big-fashion-trend/>>
- Sterling, Bruce. "The User's Guide to Steampunk". *Gogbot Festival website*. 11 Julho 2008. Web. 6 Maio 2013. <<http://2008.gogbot.nl/thema/>>
- Storry, Mike, and Peter Childs, eds. *British Cultural Identities*. Abingdon: Routledge, 2007 (1997). Print.
- Thau, Barbara. "IBM Says Steampunk Looks Will Be All The Rage at National Chains This Year". *Forbes Magazine*. 15 Janeiro 2013. Web. 13 Agosto 2013. <<http://www.forbes.com/sites/barbarathau/2013/01/15/ibm-says-steampunk-looks-will-be-all-the-rage-at-national-chains-this-year/>>

Vandermeer, Jeff. "Speed Weed Comes Clean: Steampunk and NCIS: Los Angeles". Tor.com website. 26 Outubro 2009. Web. 4 Agosto 2013. <<http://www.tor.com/blogs/2009/10/speed-weed-comes-clean-steampunk-and-ncis-los-angeles>>

Vandermeer, Jeff, and S. J. Chambers, eds. *The Steampunk Bible*. New York: Abrams, 2011. Print.

Vandermeer, Ann, and Jeff Vandermeer, eds. *Steampunk*. San Francisco: Tachyon Publications, 2008. Print.

Vandermeer, Ann, and Jeff Vandermeer, eds. *Steampunk II: Steampunk Reloaded*. San Francisco: Tachyon Publications, 2010. Print.

Walker, Rob. "Mass-Produced Individuality". *The New York Times*. 11 Dezembro 2005. Web. 26 Abril 2013. <http://www.nytimes.com/2005/12/11/magazine/11wwln_consumed.html?_r=0>

Wilson, A. N. *After the Victorians*. London: Arrow Books, 2006 (2005). Print.

_____. *The Victorians*. London: Arrow Books, 2003 (2002). Print.

Websites de referência

Etsy.com

Brassgoggles.co.uk

Thevss.yolasite.com

Steampunkworkshop.com

Clockworkportugal.com

Eurosteamcon.com

Filmografia

Airlords of Aria. Dir. Dirk Mueller. 2011. Youtube.
<<http://www.youtube.com/watch?v=211LNk5vnJM>>

Aurora. Dir. Chris Kellett. 2011. Youtube.
<<http://www.youtube.com/watch?v=ORG0BO2P78E>>

Sherlock Holmes. Dir. Guy Ritchie. Warner Home Video, 2010. DVD.

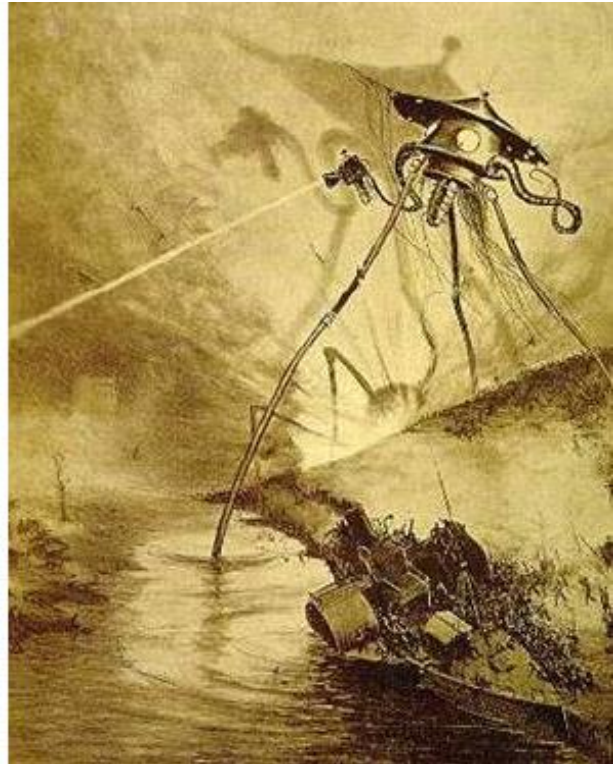
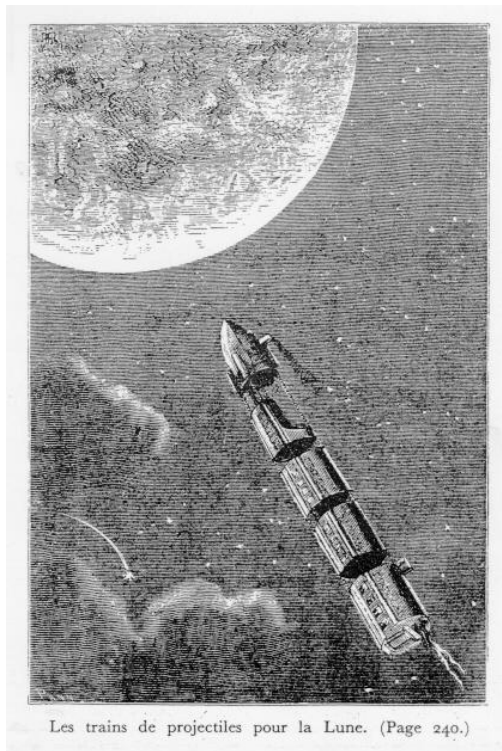
Sherlock Holmes: A Game of Shadows. Dir. Guy Ritchie. Warner Home Video. 2012. DVD.

Sucker Punch. Dir. Zack Snyder. Warner Home Video. 2011.

Wild Wild West. Dir. Barry Sonnenfeld. Warner Home Video. 2000. DVD.

Anexo 1: As visões de Verne e Wells

Imagem 1 e 2 – Ilustrações das obras de Júlio Verne e H.G. Wells.



ANEXO 2 : Tabela de obras *steampunk*

| Autor | Título |
|----------------------------------|---|
| Ronald W. Clark | <i>Queen Victoria's Bomb</i> (1967) |
| Michael Moorcock | <i>Warlord of the Air</i> (1971) |
| Michael Moorcock | <i>The Land Leviathan</i> (1974) |
| K. W. Jeter | <i>Morlock Night</i> (1979) |
| Michael Moorcock | <i>The Steel Tsar</i> (1981) |
| Bertram Chandler | <i>Kelly Country</i> (1983) |
| K. W. Jeter | <i>Infernal Devices</i> (1987) |
| William Gibson e Bruce Sterling | <i>The Difference Engine</i> (1990) |
| Kim Newman | <i>Anno Dracula</i> (1992) |
| James Blaylock | <i>Lord Kelvin's Machine</i> (1992) |
| Stephen Baxter | <i>Anti-Ice</i> (1993) |
| Stephen Hunt | <i>For the Crown and the Dragon</i> (1994) |
| Paul J. McAuley | <i>Pasquale's Angel</i> (1994) |
| Philip Pullman | <i>Northern Lights: The Golden Compass</i> (1995) |
| Paul Di Filippo | <i>The Steampunk Trilogy</i> (1995) |
| China Miéville | <i>Perdido Street Station</i> (2000) |
| Philip Reeve | <i>Mortal Engines Quartet</i> (2001) |
| S.M. Stirling | <i>The Peshawar Lancers</i> (2001) |
| Joe R. Lansdale | <i>Zeppelins West</i> (2001) |
| Ian R. MacLeod | <i>The Light Ages</i> (2003) |
| Theodore Judson | <i>Fitzpatrick's War</i> (2004) |
| Kenneth Oppel | <i>Airborn</i> (2004) |
| Joe R. Lansdale | <i>Flaming London</i> (2006) |
| Jay Lake | <i>Mainspring</i> (2007) |
| Gordon Dahlquist | <i>The Glass Books of the Dream Eaters</i> (2006) |
| Stephen Hunt | <i>The Court of the Air</i> (2007) |
| Jonathan Green | <i>Pax Britannia</i> (2007) |
| Ginn Hale | <i>Wicked Gentlemen</i> (2007) |
| George Mann | <i>The Affinity Bridge</i> (2008) |
| Toby Frost | <i>Space Captain Smith</i> (2008) |
| Ann VanderMeer e Jeff VanderMeer | <i>Steampunk</i> (2008) |
| Dru Pagliassotti | <i>Clockwork Heart</i> (2008) |
| Stephen Hunt | <i>The Kingdom Beyond the Waves</i> (2008) |
| Nick Gevers | <i>Extraordinary Engines</i> (2008) |
| Chris Wooding | <i>The Black Lung Captain</i> (2009) |
| Chris Wooding | <i>The Iron Jackal</i> (2009) |
| Gail Carriger | <i>Soulless</i> (2009) |
| Richard Harland | <i>Worldshaker</i> (2009) |
| Scott Westerfeld | <i>Leviathan</i> (2009) |
| Cherie Priest | <i>Boneshaker</i> (2009) |

| | |
|----------------------------------|--|
| Stephen Hunt | <i>The Rise of the Iron Moon</i> (2009) |
| Brian Young | <i>De Civitate Sanguino (The City of the Bloodthirsty)</i> (2009) |
| Meljean Brook | <i>The Iron Duke</i> (2010) |
| Scott Westerfeld | <i>Behemoth</i> (2010) |
| Cherie Priest | <i>Dreadnought</i> (2010) |
| Dexter Palmer | <i>The Dream of Perpetual Motion</i> (2010) |
| Cassandra Clare | <i>The Infernal Devices</i> (2010) |
| Mark Hodder | <i>The Strange Affair of Spring Heeled Jack</i> (2010) |
| Ann VanderMeer e Jeff VanderMeer | <i>Steampunk II: Steampunk Reloaded</i> (2010) |
| Lavie Tidhar | <i>The Bookman</i> (2010) |
| Stephen Hunt | <i>Secrets of the Fire Sea</i> (2010) |
| Joe R. Lansdale | <i>Flaming Zeppelins: The Adventures of Ned the Seal</i> (2010) |
| Philippa Ballantine e Tee Morris | <i>Phoenix Rising: A Ministry of Peculiar Occurrences Novel</i> (2011) |
| Chris Wooding | <i>Retribution Falls</i> (2011) |
| Meljean Brook | <i>Heart of Steel</i> (2011) |
| Jedediah Berry | <i>The Manual of Detection</i> (2011) |
| Lavie Tidhar | <i>Camera Obscura</i> (2011) |
| Stephen Hunt | <i>Jack Cloudie</i> (2011) |
| Joseph Robert Lewis | <i>The Burning Sky</i> (2011) |
| Joseph Robert Lewis | <i>The Broken Sword</i> (2011) |
| Joseph Robert Lewis | <i>The Bound Soul</i> (2011) |
| Eden Unger Bowditch | <i>The Atomic Weight of Secrets or The Arrival of the Mysterious Men in Black</i> (2011) |
| Wayne Reinagel | <i>Modern Marvels - Viktoriana</i> (2011) |
| Richard Harland | <i>Liberator</i> (2011) |
| Mark Hodder | <i>The Curious Case of the Clockwork Man</i> (2011) |
| Margaret Killjoy | <i>What Lies Beneath the Clocktower</i> (2011) |
| Ged Maybury | <i>Across the Stonewind Sky</i> (2011) |
| Stephen Hunt | <i>From the Deep of the Dark</i> (2012) |
| Balogun Ojetade | <i>Moses: The Chronicles of Harriet Tubman</i> (2012) |
| Philippa Ballantine e Tee Morris | <i>The Janus Affair: A Ministry of Peculiar Occurrences Novel</i> (2012) |
| Lavie Tidhar | <i>The Great Game</i> (2012) |
| Lee Tisler | <i>The Cog Work Apprentice in Dark Skies</i> (2012) |
| Meljean Brook | <i>Riveted</i> (2012) |
| P.C. Martin | <i>Steampunk Holmes: Legacy of the Nautilus</i> (2012) |
| Mark Hodder | <i>Expedition to the Mountains of the Moon</i> (2012) |
| Seth Tucker | <i>Winston & Baum and the Secret of the Stone Circle</i> (2012) |
| Ann VanderMeer | <i>Steampunk III: Steampunk Revolution</i> (2012) |
| Sean Wallace | <i>The Mammoth Book of Steampunk</i> (2012) |
| Timothy Black | <i>Gearteeth</i> [41] (2012) |
| Kevin J. Anderson | <i>Clockwork Angels: The Novel</i> (2012) |
| Scott Harrison | <i>Resurrection Engines: 15 Extraordinary Tales of Scientific Romance</i> (2012) |
| Karina Cooper | <i>Tarnished</i> (2012) |
| Karina Cooper | <i>Gilded</i> (2012) |

| | |
|--------------------|---|
| Paul Marlowe | <i>Ether Frolics</i> (2012) |
| James Blaylock | <i>The Aylesford Skull</i> (2013) |
| Melissa Ann Conroy | <i>Steam on the Horizon</i> (2013) |
| Joseph A. Lovece | <i>The Steam Man of the West</i> (2013) |
| Andrius Tapinas | <i>Hour of the Wolf</i> (2013) |

Anexo 3: O universo *steampunk*

Imagens 1 e 2 – Exemplos de vestuário feminino da era vitoriana.

Imagens 3 e 4 – Exemplos de moda *steampunk*.

Imagem 5 - Exemplo de vestuário masculino da era vitoriana

Imagem 6 – Exemplo de moda *steampunk*.





Anexo 4: A estética steampunk

Imagens 1-3- Exemplo de transformações a objectos do dia a dia, realizadas por Jake Von Slatt.



Anexo 5: O sucesso *mainstream*

Imagens 1 e 2 – Imagens de um dos vídeos da banda Panic! At the Disco

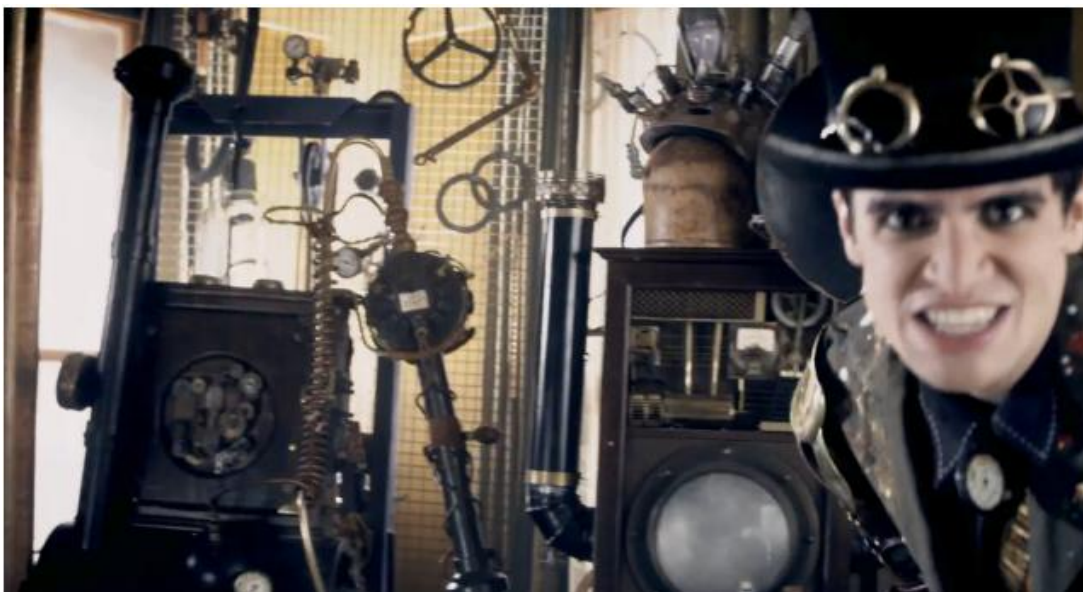
Imagem 3 – Professor Elemental

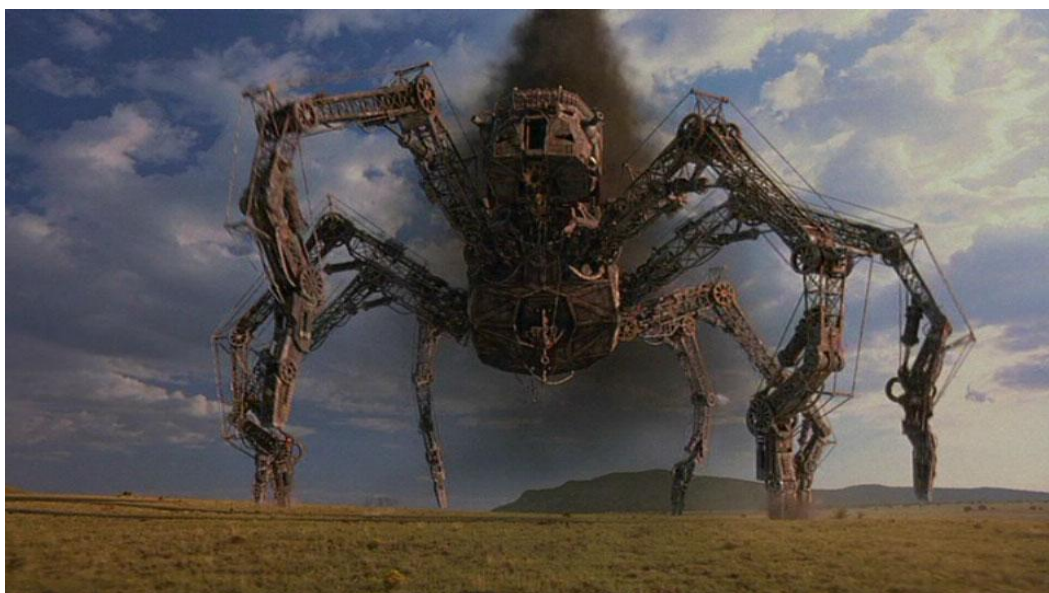
Imagens 4 e 5 – Imagens do filme *Wild Wild West* (1997)

Imagens 6 e 7 – Imagens do filme *Sucker Punch* (2011)

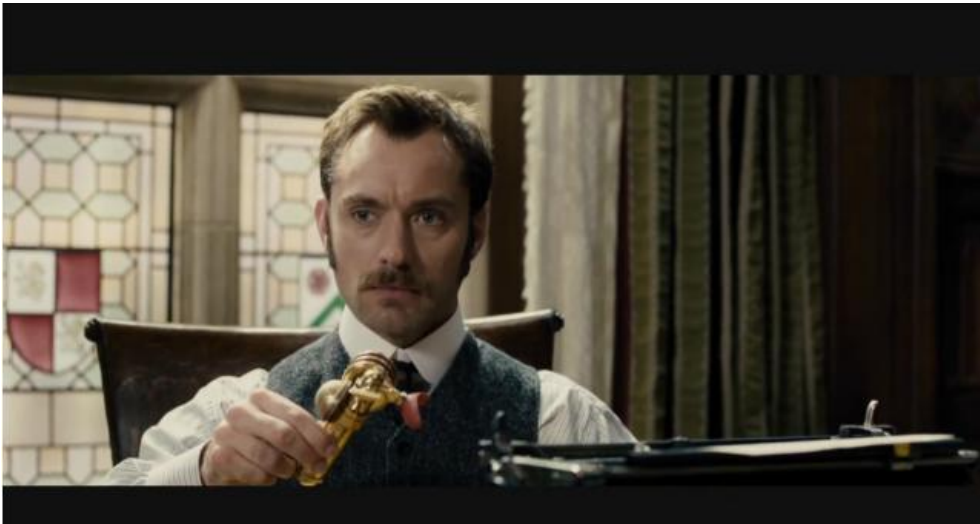
Imagem 8 – Imagem do filme *Sherlock Holmes* (2009)

Imagens 9 e 10 – Imagens da série *Castle*









Anexo 6: Entrevista a Mara Aum

1) How did you get in touch with steampunk?

Do you mean how did I get into it? Well, I'm actually a comic book artist and used to go to a bunch of Comic Books Conventions (In USA). I loved the look of all the people in Steampunk costume and the crafters that sold amazing things in the booths. Also, I already liked UK history and it seemed like a natural thing to learn more about it and the more I read and saw the more I liked it.

2) Does steampunk have an impact on your everyday life? Do you have elements of steampunk in your clothing for example? Or is it something you for gatherings with other members?

I mostly focus steampunk in my art. I did a Steampunk comic book for my Master's Thesis project in illustration. I don't really dress up in steampunk looks for everyday or costume. Tho I do like vintage things. However, the only reason I don't have a costume is because of a time and money thing. I tend to invest my money into art supplies and computer soft & hardware. I intend to change that tho when I return to be more permanently most gainfully employed.

3) So instead of inspiring your aesthetics, do you feel like your 'part' on the movement is by creating art?

I think yes, I am. I'm a storyteller and fiction started the movement really starting with Verne and Well and later with Blaylock and the others that coined the term "Steampunk" later on. I'm creating adventure stories and I tried to put my own spin on it in the world of Victoriana. I think that everyone adds to Steampunk in their own way that makes the culture more rich.

4) How do you see this current wave of steampunk in the so called mainstream media? For example tv shows like *Castle*, where one of the episodes has steampunk as a theme, and how in cinema we're getting more information on the movement. Do you think steampunk might be on risk of losing its 'identity' if it starts appearing on mass culture media? Will it loose its peculiarity?

I don't think so, I think the more people adding to the culture will enrich it. I know there are "purists" in steampunk. But that never made sense to me because there isn't a specific canon to follow. It's all about everyone's personal expression. I think of Steampunk as it's own genre, just like there are many different versions of Sci-fi, like Star War and Star Trek, there can be many different types of Steampunk and that opening it up to the general public will enrich it more. Also, it's good stuff! It's not really fair for only a select few to horde it. Of course I'm biased, I'm a professional creator trying to make a living and the more mainstream it becomes the more likely my work will excel. Because all I want it to do what I love for a living. [. . .]The more people that get inspired by it the more interpretations will be seen. Most of the people I have met that want to keep it as an exclusive subculture actually have a very strict and unmoving opinion on what Steampunk is and isn't. They don't like the new twists and ideas. Which is rather funny because that is the very thing they claim is what they are fighting against.

5) Can I ask you to tell me a bit more about yourself? Where are you from, and where have you studied?

Oh, well, I'm originally from Venezuela, but grew up mostly in the United States. I have dual citizenship. I'm a comic book artist and illustrator as well as a university level lecturer/professor (in the US all university lecturers are called professors). My undergrad is from Savannah College of Art where I received top marks (Summa Cum Laude) in Sequential Art. I came to study at Edinburgh College of Art to get my Masters in Fine Arts in Illustration. I just graduated with a Distinction and now have returned to the US. Sadly, I'm still unemployed. At least, as far as teaching is concerned. I do have a few freelance art projects going that is keeping me from being completely underwater.

6) How about differences between USA and the UK, when it comes to the steampunk communities? Since you've been in contact with both of them, what's your opinion?

Well, the UK ones are more strict on authenticity to the Victorian Time frame and often are unwilling to look beyond the Empire. I notice people from outside of the UK, not just the US, are willing to embrace that international Steampunk ideal from other cultures. Also, American Steampunk is more in tune with a variety of eras, not just the Victorian, from colonial all the way up into WWII. Of course it also embraces its wild west culture. Also, I think they like the more Sci-Fi element. I see more gadgets in the US.

Anexo 7: Entrevista a Helen Beaumont

1) How did you get in touch with steampunk?

I first discovered steampunk through my friends in university, about 4 years ago. They were thinking of starting a new society and were looking for members, they asked me if I'd like to join. I was curious and had little idea of what steampunk was but I had a love of all things historical and was attracted to the idea of blending the past with the future. From then on I was active in the society until very recently, when I've had to put it to one side whilst I deal with other commitments.

2) In what way is it appealing? Are there any features that are more prominent, besides the aesthetics?

I love steampunk because of the possibilities it offers. We have these preconceptions of Victorians (and their international counterparts) as conservative, uptight and rigid but there were plenty of people who subverted that stereotype across the world - what would they have done with access to the sort of technology we have today? How much of their social world would they keep and what would change? What would they think about gender and disability? What sort of machine would they have made? What sort of world would they create? These questions have kept me interested and the community of steampunks really brings it all to life. I've read books and online tales from non-white, non British perspectives on the Industrial Revolution, reimaginings of the British Empire in a quite extraordinary world, and I suppose this huge pool of creative thinking is one of the most important things in steampunk aside from the aesthetics - indeed, it's the creativity shown by steampunks that fuels that fashions and the shiny brassy gizmos!

3) Could you tell me a bit more about Glasgow University Steampunk Society?

G.U.E.S.S. has been far more active in past years than it is now due to a larger pool of active members working together, but the goals remain the same - to enjoy ourselves, welcome in people who are interested in the subculture and hold social events to bring us all together. We have had annual soirees and our main event, and variety show and market called Glasgow by Gaslight, has been running since the inception of the society.